

# K

AMIGA PC  
3DO  
CD-ROM  
MACINTOSH  
CD<sup>32</sup> CD-I  
CONSOLE  
+ MULTIMEDIA...

Anno VI n. 11  
NOVEMBRE 1994  
Lire 5500

## GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

# LITTLE BIG ADVENTURE

LA FRANCIA COLPISCE ANCORA

## MAGIC CARPET

VOLARE O - OH...

## COLONIZATION

IL RITORNO DI SID MEIER

## INTERNET

UN TUFFO  
NEL CYBERSPAZIO

ISSN 1122-1313



40011

RECENSIONI

SPACE SIMULATOR • ALADDIN • WAKE OF THE RAVAGER •  
LORDS OF THE REALM • SENSORY OVERLOAD • ECSTATICA  
• ACES OF THE DEEP • NOVASTORM • LODERUNNER • RUFF 'N'  
TUMBLE • JAZZ JACKRABBIT • FRONT PAGE SPORT: BASEBALL  
• QUARANTINE • QUIK • CHAOS ENGINE • DESERT STRIKE

INHERIT THE EARTH  
SYSTEM SHOCK  
THEME PARK

# TNT

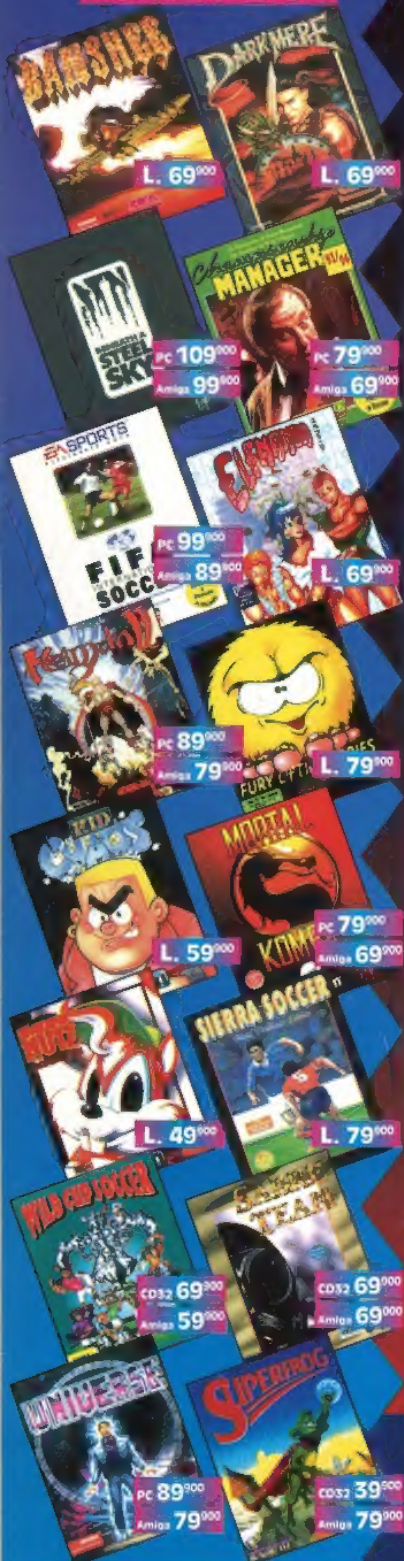
Glénat



THE  
TOP  
GAMES



QUEEN  
SOFTWARE & GAMES  
COMPUTER



AMIGA

| AMIGA 500                       | AMIGA 1200 |
|---------------------------------|------------|
| 688 SUBMARINE ATTACK            | 49.000     |
| A-TRAIN (HIT SQUAD)             | 39.000     |
| A320 AIRBUS USA                 | 89.000     |
| ADVANTAGE TENNIS                | 79.000     |
| ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)   | 59.000     |
| ALIEN 3                         | 59.000     |
| ALIEN BREED 2                   | 69.000     |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION     | 39.000     |
| AMBERSTAR                       | 79.000     |
| APOLCALYPSE                     | 59.000     |
| ARCADE POOL                     | 39.000     |
| ASSASSIN SPECIAL EDITION        | 39.000     |
| AWARD WINNERS II                | 79.000     |
| BANSHEE                         | 79.000     |
| BATTLE OF BRITAIN               | 79.000     |
| BATTLECHES II                   | 59.000     |
| BEASTLORD                       | 59.000     |
| BENEATH A STEEL SKY             | 99.000     |
| BENEFACITOR                     | TEL        |
| BEST OF THE BEST                | TEL        |
| BILL'S TOMATO GAME              | 59.000     |
| BOB'S BAD DAY                   | 59.000     |
| BODY BLOWS                      | 59.000     |
| BODY BLOWS 2                    | 79.000     |
| BRIAN THE LION                  | 19.000     |
| BRUTAL FOOTBALL                 | 59.000     |
| BUBBA'S TUX                     | 89.000     |
| BUMPER BURN                     | 59.000     |
| BURNING RUBBER                  | 59.000     |
| BURNTIME                        | 59.000     |
| CAMPAIN 2                       | 59.000     |
| CANNON FODDER                   | 59.000     |
| CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - 94   | 59.000     |
| CHAOS ENGINE                    | 59.000     |
| CIVILIZATION                    | 109.000    |
| CLIFFHANGER                     | TEL        |
| CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"     | 79.000     |
| COMBAT AIR PATROL               | 89.000     |
| COOL SPOT                       | 59.000     |
| COSMIC SPACEHEAD                | 59.000     |
| CRASH DUMMIES                   | 59.000     |
| CURSE OF ENCHANTIA 2            | TEL        |
| CYBER PUNK                      | 59.000     |
| D-DAY: THE BEGINNING OF THE END | 79.000     |

| AMIGA 500                        | AMIGA 1200 |
|----------------------------------|------------|
| DANGEROUS STREETS                | 59.000     |
| DARKMERE                         | 69.000     |
| DARKSEED                         | 59.000     |
| DENNIS                           | 79.000     |
| DISPOSABLE HERO                  | 59.000     |
| DODFIGHT (ITA)                   | 59.000     |
| DONK                             | 59.000     |
| DRACULA                          | 69.000     |
| DUNE II                          | 89.000     |
| CLYMAANIA                        | 59.000     |
| EUROPEAN CHAMPIONS               | 59.000     |
| F1 GRAND PRIX                    | 89.000     |
| F117A NIGHTHAWK                  | 99.000     |
| F17 CHALLENGE                    | 39.000     |
| FANTASTIC DIZZY                  | 59.000     |
| FIELDS OF GLORY                  | 89.000     |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER        | 89.000     |
| FLAG                             | TEL        |
| FLY HARDER                       | 39.000     |
| FORMULA 1                        | 59.000     |
| FRONTIER - ELITE II              | 59.000     |
| FURY OF THE FURRIES              | 79.000     |
| GEAR WORKS                       | 39.000     |
| GENESIS                          | 79.000     |
| GLOBAL DOMINATION                | 99.000     |
| GLOBULE                          | 59.000     |
| GOAL                             | 59.000     |
| GOLBINS II                       | 89.000     |
| GUNSHIP 2000                     | 89.000     |
| HARPOON 1 & 2                    | 89.000     |
| HEIMDALL II                      | 79.000     |
| HIRED GUNS                       | 79.000     |
| HUMAN RACE                       | TEL        |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025          | 89.000     |
| INDIANA JONES - FATE OF ATLANTIS | 119.000    |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT            | 59.000     |
| ISAR 3                           | TEL        |
| JAMES POND II - ROBOCO           | 59.000     |
| JAMES POND III                   | 69.000     |
| JURASSIC PARK                    | 59.000     |
| K240                             | 59.000     |
| KICK OFF 3                       | 59.000     |
| KID CHAOS                        | 59.000     |
| KING'S QUEST VI                  | TEL        |
| KING'S TABLE                     | 79.000     |
| KINGMAKER                        | 89.000     |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE   | 59.000     |
| LAST ACTION HERO                 | 59.000     |
| LEGACY OF SORASIL                | 59.000     |

| AMIGA 500                        | AMIGA 1200 |
|----------------------------------|------------|
| LEGEND OF KYRANIA                | 99.000     |
| LEGIONS OF VALOUR                | 109.000    |
| LITHAL WEAPON                    | 39.000     |
| LITTLE OWL                       | TEL        |
| LIVING PIRBALL                   | TEL        |
| LOST TREASURES OF INFOCOM        | 79.000     |
| LOTUS TRILOGY                    | 69.000     |
| MAGIC BOY                        | 59.000     |
| MANCHESTER UNITED P.R.L.C.H.     | 69.000     |
| METAMORPHOSIS                    | TEL        |
| MEGAMACHINES                     | 59.000     |
| MONKEY ISLAND 2                  | 119.000    |
| MORPH                            | 59.000     |
| MORTAL KOMBAT                    | 69.000     |
| MR NUTZ                          | 49.000     |
| NAUGHTY ONES                     | 69.000     |
| NO SECOND PRIZE                  | TEL        |
| OSCAR (TROLLS 2)                 | 59.000     |
| OUT TO LUNCH                     | 69.000     |
| OVERDRIVE                        | 59.000     |
| OVERLORD                         | 89.000     |
| PERILION                         | 79.000     |
| PINBALL FANTASY                  | 79.000     |
| PINKIE                           | TEL        |
| PLANET FOOTBALL                  | 79.000     |
| PREMIER MANAGER 2                | 89.000     |
| PRIME MOVER                      | 59.000     |
| PROJECT-X                        | 59.000     |
| PUTTY SQUAD                      | TEL        |
| QUIK                             | 59.000     |
| OWAK                             | 39.000     |
| RALLY                            | TEL        |
| RETTE 2                          | 59.000     |
| RISE OF THE ROBOTS               | TEL        |
| ROAD RUSH                        | 39.000     |
| RUFF & TUMBLE                    | 59.000     |
| RYDER CUP                        | TEL        |
| S.U.B.                           | 69.000     |
| SABRE TEAM                       | 69.000     |
| SECOND SAMURAI                   | 89.000     |
| SEEK AND DESTROY                 | 49.000     |
| SENSIBLE SOCCER 82/93            | 59.000     |
| SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION | 49.000     |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER         | TEL        |
| SEVENTH SWORD OF MENDOR          | TEL        |
| SIERRA SOCCER                    | 79.000     |
| SILLY PUTTY 2                    | TEL        |
| SIM CITY 2000                    | TEL        |
| SIM LIFE                         | 89.000     |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO     | 89.000     |

| AMIGA 500                      | AMIGA 1200 |
|--------------------------------|------------|
| SIMON THE SORCERER II          | TEL        |
| SKELETON KREW                  | TEL        |
| SLEEMARKS                      | 59.000     |
| SLEEPWALKER                    | 49.000     |
| SOCCER KID                     | 59.000     |
| SPEEDBALL 2                    | 39.000     |
| STAR FLIGHT II                 | 69.000     |
| STAR TREK 25TH ANNIVERSARY     | 89.000     |
| STRATEGO                       | 69.000     |
| STRIP FIGHTER 2                | 39.000     |
| STRIP POKER LIVE               | 59.000     |
| SUPERPROG                      | 79.000     |
| SYNDICATE                      | 119.000    |
| T-RACER                        | TEL        |
| TEAM 17 COLLECTION VOL.1       | TEL        |
| TENSAI                         | TEL        |
| TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME | 59.000     |
| TETRIS + 7 COLORS              | 69.000     |
| THE BLUE & THE GRAY            | 99.000     |
| THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | TEL        |
| THE GLUES                      | 69.000     |
| THE SETTLERS                   | 89.000     |
| THEATRE OF DEATH               | 59.000     |
| THEME PARK                     | 89.000     |
| TOP GEAR 2                     | TEL        |
| TORNADO                        | 99.000     |
| TOTAL CARNAGE                  | 69.000     |
| TRADERS                        | TEL        |
| TROLLS                         | 49.000     |
| TURBO TRAX                     | TEL        |
| TURNING POINTS                 | 79.000     |
| TURRICAN 3                     | 79.000     |
| UFO                            | 79.000     |
| UNIVERSE                       | 79.000     |
| URIDIUM 2                      | 69.000     |
| VALHALLA                       | TEL        |
| VITAL LIGHT                    | 69.000     |
| WALKER                         | TEL        |
| WATERWORLD                     | 69.000     |
| WEMBLEY RUGBY LEAGUE           | 59.000     |
| WEMBLEY SOCCER                 | TEL        |
| WILD CUP SOCCER                | 59.000     |
| WING COMMANDER                 | 89.000     |
| WINTER OLYMPICS                | 89.000     |
| WIZ'N'LIZ                      | 89.000     |
| WIZKID                         | 39.000     |
| WONDER DOG                     | 49.000     |
| WORLD CUP USA 94               | 79.000     |
| ZEEMOLF                        | TEL        |
| ZONE WARRIOR                   | 49.000     |
| ZOO 2                          | 59.000     |

AMIGA CD32

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO) | 49.000 |
| ALIEN BREED SP. EDIT. - OWAK  | 59.000 |
| AMERICAN FOOTBALL             | 59.000 |
| BANSHEE                       | 59.000 |
| BATTLEBOARDS                  | 49.000 |
| BEAVERS                       | 59.000 |
| BRIAN THE LION                | 49.000 |
| BUBBA'S TUX                   | 59.000 |
| BUBBLE & SQUEAK               | TEL    |
| CANNON FODDER                 | 59.000 |
| CAPTIVE 21 LIBERATION         | 59.000 |
| CASTLES II                    | 59.000 |
| CHAMBERS OF SHALIN            | 49.000 |
| CHAOS ENGINE                  | 64.000 |
| CHUCK ROCK                    | 49.000 |
| CYBERWAR                      | TEL    |
| DIGENERATION                  | 49.000 |
| DANGEROUS STREETS             | 29.000 |
| DEEP CORE                     | 49.000 |
| DEFENDER OF THE CROWN 2       | 59.000 |

|                                |        |
|--------------------------------|--------|
| DENNIS                         | 49.000 |
| DIGGERS                        | TEL    |
| DISPOSABLE HERO                | 59.000 |
| DONK                           | 79.000 |
| FIELDS OF GLORY                | 89.000 |
| FIRE & ICE                     | 59.000 |
| FIRE FORCE                     | 59.000 |
| FLUNK                          | TEL    |
| FRONTIER - ELITE II            | 59.000 |
| FURY OF THE FURRIES            | 79.000 |
| GUARDIAN                       | TEL    |
| GUNSHIP 2000                   | 52.000 |
| HEIMDALL II                    | 72.000 |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025        | 62.000 |
| INTERNATIONAL KARATE PLUS      | TEL    |
| JAMBALA                        | 49.000 |
| JAMES POND III                 | 79.000 |
| JURASSIC PARK                  | 69.000 |
| KICK OFF 3                     | 69.000 |
| KID CHAOS                      | 69.000 |
| KINGMAKER                      | 89.000 |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE | 59.000 |
| LABYRINTH OF TIME              | 59.000 |
| LEGACY OF SORASIL              | 59.000 |

|                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| LITTLE OWL                          | 69.000  |
| LOTUS TRILOGY                       | 69.000  |
| MANCHESTER UNITED P.R.L.C.H.        | 89.000  |
| MEAN ARENAS                         | 59.000  |
| MEGARACE                            | 89.000  |
| MICROCOSM                           | 149.000 |
| MORPH                               | 73.000  |
| MORTAL KOMBAT                       | TEL     |
| NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF      | 59.000  |
| NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP | 59.000  |
| OUT TO LUNCH                        | 69.000  |
| OVERDRIVE & ASSASSIN                | 59.000  |
| PINBALL FANTASY                     | 59.000  |
| PIRATES GO D.                       | 79.000  |
| PLANET FOOTBALL                     | 89.000  |
| PROJECT-X SE & F17 CHALLENGE        | 59.000  |
| PSYCHO KILLER                       | 59.000  |
| QUIK                                | 79.000  |
| ROBOCO                              | 69.000  |
| RYDER CUP                           | 69.000  |
| SABRE TEAM                          | 79.000  |
| SECOND SAMURAI                      | 79.000  |
| SEEK AND DESTROY                    | 59.000  |
| SENSIBLE SOCCER 82/93               | 49.000  |

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION  | 59.000 |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO      | 79.000 |
| SLEEPWALKER                       | 59.000 |
| SOCCER KID                        | 59.000 |
| STRIKER - WORLD SOCCER            | 69.000 |
| STRIP POKER LIVE                  | 59.000 |
| SUPER METHANE BROTHERS            | 69.000 |
| SUPER PUTTY                       | 49.000 |
| SUPERPROG                         | 39.000 |
| SURF NINJAS                       | 69.000 |
| T.F.X.                            | TEL    |
| THE LOST WIKINGS                  | 69.000 |
| TOTAL CARNAGE                     | 69.000 |
| TOWN WITH NO NAME                 | 69.000 |
| TROLLS                            | 84.000 |
| TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING | 69.000 |
| UFO                               | 79.000 |
| ULTIMATE BODY BLOWS               | 59.000 |
| UNIVERSE                          | 79.000 |
| URIDIUM 2                         | 67.000 |
| VITAL LIGHT                       | 59.000 |
| WHALE'S VOYAGE                    | 59.000 |
| WILD CUP SOCCER                   | 69.000 |
| WINTER SUPER SPORTS               | TEL    |
| ZOO 2                             | 59.000 |



Informazioni e Ordini 24 ore su 24  
telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

QUEEN  
COMPUTER

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO  
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI



# IL QUEEN COMPUTER SHOP ha aperto a TORINO in corso Dante, 2 VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive - Super Nintendo - 3DO - Jaguar

THE  
**TOP  
GAMES**

## PC

|                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| 1942 AIR PACIFIC WAR             | 119.000 |
| ACES OVER EUROPE                 | 109.000 |
| ACROSS THE RHINE                 | 109.000 |
| AL-QADIN                         | 99.000  |
| ALIEN LEGACY                     | 99.000  |
| ALONE IN THE DARK 2              | 129.000 |
| AMBUSH AT SORINOR                | 99.000  |
| ARCADE POOL                      | 99.000  |
| ARCHON ULTRA                     | 79.000  |
| ARMAETH                          | 99.000  |
| ATP                              | 119.000 |
| AWARD WINNERS II                 | 99.000  |
| AXESS DENIED                     | 99.000  |
| B-WING                           | 79.000  |
| BATTLE ISLE 2                    | 99.000  |
| BATTLE OF BRITAIN II (WINDOWS)   | 99.000  |
| BENEATH A STEEL SKY              | 109.000 |
| BIO FUDGE                        | 99.000  |
| BLADE OF DESTINY                 | 119.000 |
| BLOODNET                         | 99.000  |
| BRUTAL FOOTBALL                  | 99.000  |
| BURNTIME                         | 99.000  |
| CANNON FODDER                    | 99.000  |
| CARRIERS AT WAR II               | 99.000  |
| CHAMPIONSHIP MANAGER '93-'94     | 79.000  |
| CHAOS ENGINE                     | 99.000  |
| CHESSMASTER 4000 TURBO (WINDOWS) | 99.000  |
| CIVILIZATION                     | 99.000  |
| CIVILIZATION II (COLONIZATION)   | 99.000  |
| CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"      | 109.000 |
| COMANCHE MAXIMUM OVERKILL        | 129.000 |
| CONQUERED KINGDOMS               | 109.000 |
| COOL SPOT                        | 99.000  |
| CORRIDOR 7                       | 99.000  |
| COSMIC SPACEHEAD                 | 99.000  |
| CURSE OF ENCHANTIA 2             | 99.000  |
| CYBERSPACE                       | 99.000  |
| D-DAY THE BEGINNING OF THE END   | 99.000  |
| DAEMONSGATE                      | 99.000  |
| DARK LEGIONS                     | 99.000  |
| DAY OF THE TENTACLE              | 129.000 |
| DELTA V                          | 99.000  |
| DESERT STRIKE                    | 79.000  |
| DETROIT                          | 99.000  |
| DOOFUS                           | 99.000  |
| DOOM                             | 99.000  |
| DOOM EXPANSION I                 | 99.000  |
| DOOM EXPANSION II                | 99.000  |
| DOOM EXPANSION III               | 99.000  |
| DOOM II                          | 99.000  |
| DOOM UTILITIES                   | 99.000  |
| DRAGON LORE                      | 99.000  |
| DREAMWEEB                        | 99.000  |

## CDrom

|                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| ADVANTAGE TENNIS                    | 99.000  |
| AGES GUARDIAN OF THE FLEET          | 129.000 |
| AL-QADIN                            | 99.000  |
| ALONE IN THE DARK 2                 | 109.000 |
| ATP                                 | 299.000 |
| BATTLE ISLE 2                       | 129.000 |
| BATTLECHESS                         | 99.000  |
| BATTLES OF TIME                     | 79.000  |
| BETRAYAL AT KRONOR                  | 99.000  |
| BLOODNET                            | 99.000  |
| BURNTIME                            | 99.000  |
| CALL OF CTUHLHU                     | 99.000  |
| CENTRAL INTELLIGENCE                | 99.000  |
| CHAOS CONTINUUM                     | 99.000  |
| CHESSMASTER 4000 TURBO (WINDOWS)    | 99.000  |
| CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON      | 99.000  |
| COMANCHE CO                         | 129.000 |
| COMPANIONS OF XANTH                 | 119.000 |
| CONSPIRACY                          | 109.000 |
| CORRIDOR 7                          | 99.000  |
| COVER GIRL POKER                    | 99.000  |
| CREATURE SHOCK                      | 79.000  |
| CYBERWAR                            | 99.000  |
| CYBERWORLDS                         | 99.000  |
| D-DAY NORMANDY 44-100 DAYS OF DEST. | 99.000  |
| DAEMONSGATE                         | 99.000  |
| DARK LEGIONS                        | 99.000  |
| DARKSEED                            | 139.000 |
| DAY OF THE TENTACLE                 | 99.000  |
| DESERT STRIKE                       | 79.000  |
| DOOM II                             | 99.000  |
| DOOM UTILITIES                      | 99.000  |
| DRACULA                             | 99.000  |

|                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| DUNE II                             | 99.000  |
| DUNGEON HACK                        | 99.000  |
| EMPIRE SOCCER 94 COMBO              | 99.000  |
| EUROPEAN CHAMPIONS                  | 99.000  |
| EVASIVE ACTION                      | 99.000  |
| F15 STRIKE EAGLE III                | 109.000 |
| F17 CHALLENGE                       | 99.000  |
| FALCON 3.0 + TORNADO                | 109.000 |
| FANTASY EMPIRES                     | 99.000  |
| FIELDS OF GLORY                     | 109.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER           | 99.000  |
| FLASHBACK                           | 119.000 |
| FLIGHT SIMULATOR 5                  | 149.000 |
| FORMULA 1                           | 99.000  |
| FPS BASEBALL                        | 99.000  |
| FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO       | 99.000  |
| FRONTIER - ELITE II                 | 99.000  |
| GABRIEL KNIGHT                      | 119.000 |
| GENESIA                             | 79.000  |
| GREAT NAVAL BATTLES 2               | 129.000 |
| HAND OF FATE (KYRANDIA 2)           | 109.000 |
| HARPOON 2                           | 129.000 |
| HEIMDALL II                         | 99.000  |
| HEIRS TO THE THRONE                 | 109.000 |
| HEXX                                | 99.000  |
| HIRE GUNS                           | 99.000  |
| HOCKEY KA 50                        | 99.000  |
| HOCUS POCUS                         | 99.000  |
| IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK) | 79.000  |
| IN EXTREMIS                         | 109.000 |
| INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS  | 119.000 |
| INDY CAR PAINT KIT                  | 49.000  |
| INDY CAR RACING                     | 99.000  |
| INDY CAR TRACK PACK                 | 99.000  |
| INFERNO                             | 99.000  |
| INHERIT THE EARTH                   | 99.000  |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT               | 109.000 |
| INTERNATIONAL TENNIS OPEN           | 99.000  |
| ISLE OF THE DEAD                    | 119.000 |
| JACK THE RIPPER                     | 99.000  |
| JURASSIC PARK                       | 99.000  |
| KASPAROV'S CHESS                    | 139.000 |
| KICK OFF 3                          | 99.000  |
| KING'S QUEST VI                     | 109.000 |
| KING'S TABLE                        | 79.000  |
| KINGMAKER                           | 99.000  |
| KINGS RANSOM                        | 99.000  |
| KRONOLOG - THE NAZI PARADOX         | 119.000 |
| KRUSTY'S FUN HOUSE                  | 99.000  |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE      | 99.000  |
| LANDS OF LORE                       | 99.000  |
| LARRY 6                             | 99.000  |
| LAST ACTION HERO                    | 79.000  |
| LINKS - BIGDORF                     | 99.000  |
| LITL DIVIL                          | 99.000  |
| LIVING PINBALL                      | 99.000  |
| LODE RUNNER (PC WINDOWS)            | 99.000  |
| LORDS OF MIDNIGHT                   | 99.000  |

|                                    |         |
|------------------------------------|---------|
| DRACULA UNLEASHED                  | 99.000  |
| DRAGON'S LAIR                      | 99.000  |
| DRAGONSPHERE                       | 109.000 |
| EN-CORE                            | 49.000  |
| F1 GRAND PRIX & MICROPROSE GOLF    | 99.000  |
| FALCON 3.0 + TORNADO               | 99.000  |
| FANTASY EMPIRES                    | 109.000 |
| FLIGHT SIMULATOR COMPENDIUM        | 49.000  |
| FORMULA 1                          | 99.000  |
| FRONTIER - ELITE II                | 99.000  |
| GABRIEL KNIGHT                     | 119.000 |
| GATEWAY II                         | 99.000  |
| GENESIA                            | 99.000  |
| GREAT NAVAL BATTLES 2              | 109.000 |
| GUNSHIP 2000 & ISLANDS & ICE       | 99.000  |
| HEIMDALL II                        | 99.000  |
| HELL CAB                           | 129.000 |
| HUMANS I & II                      | 79.000  |
| INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS | 99.000  |
| INFERNO                            | 99.000  |
| INNOCENT UNTIL CAUGHT              | 99.000  |
| INTERNATIONAL TENNIS OPEN          | 99.000  |
| IRON HELIX (WINDOWS)               | 109.000 |
| ISHAR 1                            | 39.000  |
| ISHAR 2                            | 39.000  |
| JURASSIC PARK                      | 99.000  |
| JUTLAND                            | 129.000 |
| KICK OFF 3                         | 99.000  |
| KING'S QUEST V                     | 99.000  |
| KING'S QUEST VI                    | 119.000 |
| KING'S TABLE                       | 99.000  |
| Labyrinth of Time                  | 99.000  |
| LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE     | 99.000  |
| LANDS OF LORE II                   | 99.000  |
| LARRY 6                            | 99.000  |
| LAURA BOW II                       | 99.000  |
| LEGEND OF KYRANDIA                 | 109.000 |

|                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| MAGIC BOY                        | 99.000  |
| MANCHESTER UNITED PR L CH.       | 99.000  |
| MERCHANT PRINCE                  | 109.000 |
| MERLIN HELICOPTER                | 39.000  |
| MONKEY ISLAND 2                  | 119.000 |
| MORTAL KOMBAT                    | 79.000  |
| NHL 95 (PC WINDOWS)              | 99.000  |
| NOMAD                            | 99.000  |
| ON THE BALL                      | 99.000  |
| OPERATION COMBAT II              | 79.000  |
| OPERATION CRUSADER               | 119.000 |
| OUTPOST                          | 99.000  |
| OVERLORD                         | 119.000 |
| PACIFIC STRIKE                   | 139.000 |
| PACIFIC STRIKE S.A.P.            | 79.000  |
| PINBALL 2000                     | 99.000  |
| PINBALL DREAMS                   | 99.000  |
| PINBALL DREAMS 2                 | 99.000  |
| PINBALL FANTASY                  | 99.000  |
| PLANET FOOTBALL                  | 99.000  |
| POLICE QUEST IV                  | 99.000  |
| PREMIER MANAGER 2                | 89.000  |
| PRINCE OF PERSIA 2               | 119.000 |
| PRIVATEER                        | 139.000 |
| PRIVATEER RIGHTED FIRE           | 99.000  |
| PRIVATEER S.A.P.                 | 99.000  |
| QUARTERPOLE                      | 99.000  |
| QUEST FOR GLORY IV               | 109.000 |
| QUIK                             | 99.000  |
| RAILROAD TYCOON DELUXE           | 99.000  |
| RALLY                            | 99.000  |
| RAPTOR                           | 99.000  |
| RAVENLOFT                        | 119.000 |
| RED CRYSTAL                      | 109.000 |
| RETE 2                           | 99.000  |
| RETURN TO ZORK                   | 109.000 |
| RISE OF THE ROBOTS               | 99.000  |
| ROBINSON'S REQUIEM               | 99.000  |
| SAR SIMULATOR 2.1                | 119.000 |
| SAM & MAX HIT THE ROAD           | 99.000  |
| SEAWOLF                          | 119.000 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93            | 79.000  |
| SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION | 49.000  |
| SEVENTH SWORD OF MENDOR          | 99.000  |
| SHADOW CASTER                    | 139.000 |
| SIM CITY 2000                    | 129.000 |
| SIMON THE SORCERER II            | 99.000  |
| SOCCER KID                       | 99.000  |
| SPACE HULK                       | 79.000  |
| SPACE QUEST V (ITA)              | 109.000 |
| SPACE SIMULATOR                  | 109.000 |
| SPEED RACER                      | 99.000  |
| STAR CRUSADER                    | 99.000  |
| STAR REACH                       | 99.000  |
| STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES    | 99.000  |
| STAR TREK 25TH ANNIVERSARY       | 99.000  |
| STARLORD                         | 119.000 |
| STRIKE COMMANDER                 | 149.000 |

|                             |         |
|-----------------------------|---------|
| SPACE SHUTTLE               | 109.000 |
| SSN 21 SEAWOLF              | 149.000 |
| STAR CRUSADER               | 99.000  |
| STAR TREK 25TH ANNIVERSARY  | 99.000  |
| STAR TREK NEXT GENERATION   | 99.000  |
| STAR WAR CHESS              | 109.000 |
| STAR WOLF                   | 99.000  |
| SUBWARS (V.2) & SCENARIO    | 109.000 |
| SUMMER/WINTER CHALLENGE     | 49.000  |
| SUPER STRIKE COMMANDER      | 139.000 |
| SUPER VGA HARRIER           | 99.000  |
| SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN | 99.000  |
| SYNDICATE PLUS              | 109.000 |
| TERMINATOR RAMPAGE          | 149.000 |
| THE 11TH HOUR               | 99.000  |
| THE 7TH GUEST               | 79.000  |
| THE HORDE                   | 109.000 |
| THE LAWMOWER MAN            | 119.000 |
| THEME PARK                  | 129.000 |
| TORNADO & DESERT STORM      | 99.000  |
| UFO                         | 109.000 |
| ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2     | 134.000 |
| ULTIMA VII COMPLETE         | 139.000 |
| ULTIMA VIII - PAGAN         | 189.000 |
| ULTIMATE FOOTBALL           | 109.000 |
| UNDER A KILLING MOON        | 99.000  |
| UNIVERSE                    | 99.000  |
| WALLS OF ROME               | 49.000  |
| WHALE'S & DOLPHINS          | 129.000 |
| WHALE'S VOYAGE              | 99.000  |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK ?      | 129.000 |
| WOLFPACK                    | 99.000  |
| WORLD CUP USA 94            | 99.000  |
| WORLD CUP YEAR 94           | 109.000 |
| WORLD OF XEN                | 102.000 |
| WRATH OF THE GODS           | 79.000  |
| ZOD 2                       | 79.000  |



**ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon**

**TELEFONO**  
 011-30.90.202  
 (co.)

**FAX**  
 011-31.13.555

**POSTA**  
**QUEEN COMPUTER**  
 via Castalgomberto, 153 - 10137 TORINO

**MAILBOX**  
**VIDEOTEL**  
 211503732

**QUEEN SHOP**  
 corso Dante, 2 - 10134 TORINO  
 telefono 011-3185666 • fax 011-3199138

**SPEDIZIONI**  
 VELOCISSIME CON  
 CORRIERE TRACO TNT

**QUEEN COMPUTER - via Castalgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

|                                     |  |   |  |                  |        |  |
|-------------------------------------|--|---|--|------------------|--------|--|
| cognome e nome                      |  | titolo programma  |  | computer         | prezzo | <input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO<br><input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE<br><input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100<br><input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d.f.<br><b>TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI</b> |
| indirizzo e numero civico           |  |   |  |                  |        |  |
| C.A.P. città e provincia            |  |   |  |                  |        |  |
| prefisso e telefono                 |  |   |  |                  |        |  |
| firma (di un genitore se minorenne) |  |   |  |                  |        |  |
| K                                   |  | I prezzi possono subire variazioni senza preavviso  |  |                  |        |  |
|                                     |  | <input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000<br><input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000<br><input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 18.000 |  | <b>TOTALE L.</b> |        |  |



per una vittoria  
fulminante!  
Grande precisione  
e resistenza all'uso!



DISTRIBUITO IN ITALIA DA:



80017 - Melito - Napoli  
Tel-Fax 081/7022713 - 7022722

**Competition PRO**<sup>TM</sup>

**POWER**  
*Play*

I MARCHI CITATI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI







# MANUALE IN ITALIANO

# DOOM

DOOM, DOOM II E I SUOI EFFETTI SONO MARCHI REGISTRATI DA ID SOFTWARE.  
TUTTI I DIRITTI RISERVATI. DISTRIBUITO IN ITALIA DA LEADER DISTRIBUZIONI.

TM

**PER PC-MPC  
& PC 3.5"**

## DOOM II: INFERNO SULLA TERRA!

Tutte le forze del mondo sotterraneo si sono riversate sulla Terra e per salvarla, devi discendere nelle viscere stesse dell'Inferno! Sconfiggi demoni e mostri più grandi, più cattivi e più mortali. Usa armi ancora più potenti. Cerca di sopravvivere ad esplosioni e ad attacchi, i più cruenti, feroci e sanguinari mai visti! Stupendi effetti di ambientazione virtuale grazie all'innovativa tecnologia del "3-D texture-mapping". Grafica, animazione, effetti sonori e giocabilità così realistici che hanno dell'incredibile! Gioca con DOOM II da solo, con un amico via modem, o in quattro. Non importa come e con chi giocherai, ma preparati ad un'azione compulsiva ed ad un coinvolgimento totale che ti daranno una scarica di adrenalina da mettere a dura prova i tuoi nervi.

**DOOM II: E' IL MOMENTO DI FARSI POSSEDERE DI NUOVO  
DALL'OSSESSIONE!**



**LEADER**  
DISTRIBUZIONI

E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA  
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

**id**  
SOFTWARE





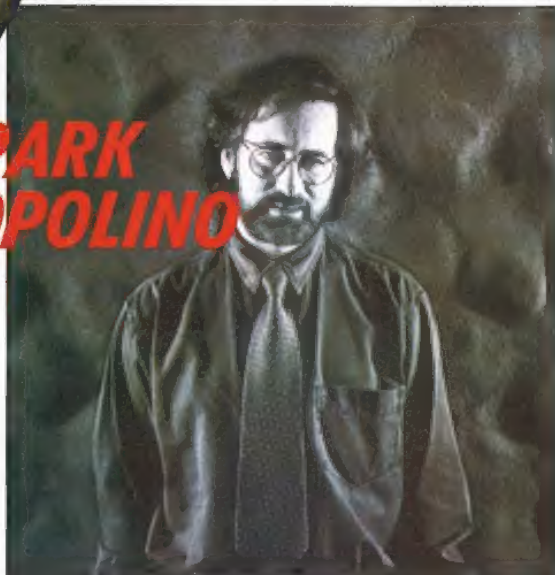
# KNEWS

a cura di Andrea Minini Saldini

## JURASSIC PARK CONTRO TOPOLINO

**L**a conquista dell'interattività da parte dei giganti di Hollywood sembra non essere destinata ad arrestarsi. È di queste settimane la notizia che una nuova società, fondata da tre big dell'establishment hollywoodiano, si appresta a dare battaglia alla Walt Disney Company sul suo stesso terreno.

La notizia potrebbe fare sorridere pensando allo strapotere della mamma di Topolino nell'ambito dell'entertainment, se non fosse per i nomi altisonanti che si celano dietro alla nuova sfida. Parliamo infatti di Steven Spielberg, creatore di successi del calibro di E.T. o Jurassic Park, David Geffen, famoso imprenditore discografico (ha prodotto, fra gli altri, i Nirvana e John Lennon), e Jeffrey Katzenberg, ex presidente della divisione cinematografica della Disney. Per ciò che riguarda i finanziatori della nuova società, voci di corridoio indicano Micro-



soft e TeleCommunications Inc., mentre una parte dei capitali verrà fornita dagli stessi soci che possono contare su notevoli fortune personali. Fra le numerose aree in cui la joint venture intende operare è stata chiaramente indicata quella legata alla produzione di forme di intrattenimento interattivo. Considerato il tocco magico di Spielberg, capace di trasformare in dollari qualsiasi cosa, è lecito aspettarsi dei giochi davvero speciali.

## OS/2 apre ai giochi

**L**a nuova versione di OS/2 presentata da IBM, denominata Warp, sarà finalmente più amichevole nei confronti degli utenti dei videogiochi. All'interno del sistema operativo sono stati infatti inseriti i parametri per fare girare al meglio tutti i giochi più popolari.

Certo, continuano a sussistere dei problemi di compatibilità per alcuni programmi, ma questa è sicuramente la strada da percorrere. Interessante, inoltre, l'integrazione delle funzioni legate all'utilizzo di Internet nel sistema operativo, un campo in cui IBM ha nettamente anticipato Microsoft che, con la sua nuova versione di Windows, non dovrebbe riuscire a presentare un prodotto altrettanto completo.

World's most popular  
32-bit PC operating system

IBM



# OS/2 Warp

Version 3

## ARRIVA MORTAL KOMBAT 2

L'attesa sta per finire. Dopo aver fatto furore nelle sale giochi di tutto il mondo e aver conquistato i possessori di Super Nintendo e MegaDrive, il sequel di *Mortal Kombat* è ora in arrivo anche per Amiga e PC. Contrariamente a quanto si sarebbe potuto supporre, la versione per floppy verrà pubblicata direttamente dalla Acclaim, alla sua prima uscita sul mercato degli home computer.

Grazie alla conversione di un titolo di così grande successo, la Acclaim conta di inserirsi fra le grandi del software anche nell'ambito più "serioso" dei computer da casa, bissando il successo della sua avventura nel mondo delle console.

La programmazione di *MK 2* verrà curata dalla Probe, che già aveva sviluppato le versioni Amiga e PC del primo episodio, protagonista di ottime recensioni sulle pagine della nostra rivista.

Per la fine del mese dovrebbe essere disponibile la versione per Amiga, mentre è in atto una vera e propria corsa contro il tempo per riuscire a proporre la versione PC entro la fine dell'anno. A seguire si renderà disponibile anche una versione per CD-ROM, che verosimilmente includerà sequenze video simili a quelle presenti nello spot che ha accompagnato il lancio pubblicitario di *Mortal Kombat 2*.



5  
NOVEMBRE 1994





## VIDEOGIOCHI UMANITARI

**A** combattere, almeno in parte, i continui attacchi dei mass-media al mondo dei videogiochi, viene un'iniziativa organizzata da Rod Cousens, presidente di Acclaim Europa. Help II, questo il nome dell'iniziativa, vedrà migliaia di compilation, comprendenti giochi di successo, in vendita nei negozi di tutta l'Inghilterra. Cousens ha dichiarato che conta di raccogliere almeno un milione di sterline che verranno devolute ad associazioni umanitarie in tutto il Regno Unito. L'anno scorso si erano raccolte 419.000 sterline, a quando un'iniziativa simile in Italia?

## IL VR32 A PRIMAVERA?

**I**l VR32, la nuova unità di realtà virtuale della Nintendo, dovrebbe raggiungere i negozi non più tardi della primavera del 1995. La nuova macchina è ancora avvolta dal mistero più fitto, ma sembra certo che funzionerà a batterie e vanterà il doppio della potenza di un Super NES. Secondo fonti statunitensi, il VR32 non sarà equipaggiato con un casco, quindi è probabile che le immagini saranno proiettate su un paio di "occhiali" indossati dal giocatore. Diversi sviluppatori stanno già lavorando al software specifico per la macchina, e si presume che tra essi ci sia la Hudsonsoft. Il prezzo dovrebbe essere inferiore ai \$200.

Una dimostrazione "a porte chiuse" della macchina avrà luogo il 15 e il 16 novembre al Shoshinkai Festival di Tokio.

### NOTIZIE IN BREVE

- I primi esemplari dell'elmetto per la realtà virtuale prodotto dalla VictorMaxx, CyberMaxx, verranno venduti in tutta Europa entro il periodo natalizio. Il prezzo supererà il milione di lire e includerà una versione dedicata di System Shock.
- Il prezzo del 3DO in Giappone è ormai in caduta libera, nel tentativo di distogliere l'attenzione del pubblico dal lancio di Sega Saturn e Sony Playstation, ma la Sega dichiara di voler vendere due milioni di unità nel primo anno di commercializzazione, evidentemente poco intimorita dalla macchina Panasonic.

- Secondo una stima Microsoft, nel prossimo anno verranno venduti quasi due milioni di computer (1.850.000) ad uso domestico.

## Donkey è in anticipo!

**C**on un annuncio che ha sorpreso tutti, Nintendo ha anticipato di ben due settimane l'uscita del suo titolo "hit" per il Natale, *Donkey Kong Country*, realizzato con sofisticate tecniche tridimensionali dagli sviluppatori inglesi della Rare.

Il gioco, che occuperà ben 32 Megabit, ha riscosso un enorme successo all'ultima edizione del Consumer Electronic Show, risollevando le sorti Nintendo, a lungo provate dall'aggressiva politica di marketing della concorrente Sega.

Ma il particolare che, a questo punto, ha fatto notizia è stato il completamento del gioco prima del previsto. Chiunque legga le pagine delle anteprime avrà potuto verificare



C'è chi arriva sempre in ritardo e chi invece è sempre puntuale. Stonekeep. Il gioco per CD-ROM della Interplay, sfugge di fronte alla puntualità di *Donkey Kong*.

come le date di uscita siano sempre posticipate, a causa di ritardi praticamente inevitabili vista la complessità dei giochi attuali. Ebbene, in questo panorama desolante la Rare merita un plauso per la sua puntualità. Qualcuno ricorda per quando era stato annunciato *Stonekeep*!?

### ERRATA CORRIGE

Sul numero di settembre abbiamo erroneamente attribuito la distribuzione dei prodotti Suncom alla C.T.O. di Bologna. I prodotti Suncom sono invece distribuiti in esclusiva da Leader.

## UNA GUIDA CONTRO LA DISINFORMAZIONE

**S**arà stampata in due milioni di copie *A Parent's Guide to Computer and Videogames* (la "Guida per i Genitori a Computer e Videogiochi"). Realizzata dall'ELSPA (l'Associazione Europea Editori di Software Ludico), la guida si propone di aprire un canale di comunicazione tra i produttori e i distributori di software, e i genitori dei ragazzi ai quali i prodotti sono destinati. Legittime preoccupazioni, molta disinformazione e cattivo giornalismo hanno recentemente gettato una luce negativa e ingiustificata sul nostro hobby. Roger Bennet, segretario dell'ELSPA, ha dichiarato: "Come industria, abbiamo il

preciso dovere di informare il pubblico, rivolgendoci in particolare a quei genitori che possono non essere familiari con le nuove tecnologie informatiche". La guida copre argomenti come i benefici di computer e videogiochi, la nuova classificazione del software per fasce d'età introdotta dall'ELSPA, se i videogiochi fanno o meno venire l'epilessia e alcune delle problematiche più scottanti legate al livello di violenza presente in molti programmi.

Appoggiata da Sega e Nintendo, l'ELSPA spera di riuscire a distribuire una copia della guida insieme a ogni software venduto, ed è già in contatto con tutti i maggiori distributori.





## miTC CD

## GAMES CD

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| 11th Hour                       | Telefonare |
| 7th Guest -OEM-                 | 48.000     |
| Alone in the Dark II            | 108.000    |
| Comanche Maximum                | 59.000     |
| Creature Shock                  | Telefonare |
| Cyber Race -OEM-                | 59.000     |
| Cyclemania                      | 98.000     |
| Day of Tentacle                 | 128.000    |
| Day of Tentacle -OEM-           | 69.000     |
| Doom Companion                  | 39.000     |
| Doom II                         | 89.000     |
| Doom Mania -OEM-                | 39.000     |
| Dune -OEM-                      | 59.000     |
| Ecstasica                       | Telefonare |
| Gabriel Knight -OEM-            | 59.000     |
| Goblins 3                       | 148.000    |
| Heimdall II                     | 88.000     |
| Incis II                        | 148.000    |
| Indiana J. and Fate of Atlantis | 69.000     |
| Inferno                         | 118.000    |
| International Tennis            | 89.000     |
| Iron Assault                    | 118.000    |
| Ironhelix                       | 59.000     |
| Kickoff 3                       | 68.000     |
| King Quest 6 -OEM-              | 49.000     |
| Lawnover Man -OEM-              | 59.000     |
| Mad Dog Mc Creek II -OEM-       | 65.000     |
| Mad Dog Mc Creek -OEM-          | 45.000     |
| Mega Race                       | 48.000     |
| Mikrocosm                       | 148.000    |
| Myst                            | 138.000    |
| Nova Storm                      | Telefonare |
| Pinball Deluxe                  | 88.000     |
| Psychotron                      | 119.000    |
| Rebel Assault                   | 99.000     |
| Return to Zark -OEM-            | 49.000     |
| Reunion                         | 98.000     |
| Sea Wolf                        | 148.000    |
| Sensible Soccer (new int. ed)   | 48.000     |
| Star Trek 25th Ann. -OEM-       | 69.000     |
| Syndicate Plus                  | 148.000    |
| ITX                             | 105.000    |
| ITX -OEM-                       | 79.000     |
| The Last Dynasty                | Telefonare |
| Thienne Park                    | 108.000    |
| Tornado & Desert Storm          | 98.000     |
| UFO (italiano)                  | 89.000     |
| Under a Killing Moon            | Telefonare |
| Where... Carmen S. Diego is?    | 59.000     |
| Who Shot Johnny Rock -OEM-      | 69.000     |
| Wood Ruff                       | Telefonare |
| World Cup USA 94                | 88.000     |

**ADULTS CD** (Vetati di minori di 18 anni)

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| 101 Sex Position 1 or 2    | 85.000     |
| 3 D Beauties               | 69.000     |
| 3 D Whirling               | 69.000     |
| 3 D Dream Girls            | 69.000     |
| Adult Almanac              | 119.000    |
| After Dark Trilogy         | 89.000     |
| Amorous Asian Girls        | 79.000     |
| Asian Invasion             | 79.000     |
| Asian Ladies               | 69.000     |
| Best of Vivid              | 89.000     |
| Bodacious Beauties         | 69.000     |
| Buttman's European Vac     | 99.000     |
| Cat & Mouse                | 109.000    |
| College Girls              | 59.000     |
| Cream de la Cream          | 79.000     |
| Debbie Does Dallas         | 69.000     |
| Devil in Mr. Jones         | 59.000     |
| Dream Girls                | 69.000     |
| Dream Machines             | 109.000    |
| Fantasy Interactive        | 89.000     |
| Fao 2 or 3                 | 55.000     |
| Forbidden Pleasures        | 79.000     |
| Girls, Girls, Girls        | 55.000     |
| Hidden Obsession           | 55.000     |
| Hotter Heaven              | 79.000     |
| Insatiable                 | 69.000     |
| Interactive Sampler        | 19.000     |
| Legend of Kamasutra        | 69.000     |
| Legend of Pain II          | 55.000     |
| Max Hardcore Anal          | 69.000     |
| Mystique of Orient         | 69.000     |
| Neuro Dancer               | Telefonare |
| New Wave of Hookers        | 69.000     |
| Oriental Hot Nights 1 or 2 | 29.000     |
| Penthouse Interactive      | Telefonare |
| Pretty Baby                | 29.000     |
| Princess of Persia         | 69.000     |
| Sakura                     | 29.000     |
| Scissors n Stone           | 99.000     |
| Topless Dancer             | 59.000     |
| Virtual Vixen              | Telefonare |
| Wicked Interactive         | 109.000    |



**CONSOLES DEPARTMENT  
DICE NO  
ALLA PIRATERIA.  
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE.  
DIGLI DI SMETTERE!**

**Questi games li puoi trovare a Milano  
al N° 22 di Via Lorenteggio (sotto i portici)**

**Tel. 02 - 42 300 10**

Negozio: Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

# FLOPPY

### GAMES ON FLOPPY DISK

|                                |         |
|--------------------------------|---------|
| 1942 Air Pacific War           | 118.000 |
| A - 10 Tank Killer             | 48.000  |
| A - 320 Airbus                 | 59.000  |
| Arachnophobia                  | 17.000  |
| Abraham Battletank             | 17.000  |
| Apollo                         | 17.000  |
| Battle Chess                   | 29.900  |
| Beauty & the Beast Print       | 28.000  |
| Chaos Engine                   | 78.000  |
| Chess Master 3000              | 48.000  |
| Delta V                        | 105.000 |
| Domin II                       | 89.000  |
| Dune                           | 48.000  |
| F - 117 A                      | 48.000  |
| F - 15 III/B17                 | 79.000  |
| Falcon (mac)                   | 28.000  |
| FIFA Int Soccer                | 85.000  |
| Galaxy II                      | 48.000  |
| Grand Prix                     | 48.000  |
| Gunship                        | 17.000  |
| Harpoon II                     | 128.000 |
| Hemlock II                     | 88.000  |
| Hokum Ka - 50                  | 89.000  |
| Humans                         | 48.000  |
| Hunt of Red October (mac)      | 28.000  |
| Indiana Jones Fate of Atlantis | 49.900  |
| Indycar Racing                 | 98.000  |
| Indycar Track I                | 38.000  |
| Indycar Track II               | 48.000  |
| International Tennis           | 75.000  |
| Iron Assault                   | 89.000  |
| Jack Nicklaus Golf             | 48.000  |
| Jimmy Connors Tennis           | 29.000  |
| John Madden F.                 | 29.900  |
| Jordan & Wild                  | 17.000  |
| Kickoff 3                      | 68.000  |
| LHX Attack Chopper             | 29.900  |
| Mantis                         | 48.000  |
| Mickey & Minnie Print          | 29.000  |
| Monkey Island II               | 49.900  |
| World Kombat                   | 78.000  |

### GAMES ON FLOPPY DISK

|                                |         |
|--------------------------------|---------|
| Nascar                         | 48.000  |
| Outpost                        | 98.000  |
| Overlord                       | 118.000 |
| Payan Ultima VII               | 140.000 |
| Patriot                        | 48.000  |
| Police Quest III               | 48.000  |
| Prince of Persia II            | 49.900  |
| Rampart                        | 29.900  |
| Rex Nebular                    | 48.000  |
| Sam & Max                      | 128.000 |
| Sensible Soccer - New Int. Ed. | 48.000  |
| Sim City                       | 49.900  |
| Simcity 2000                   | 128.000 |
| Test Drive III                 | 48.000  |
| TFX                            | 118.000 |
| Theme Park                     | 118.000 |
| Tie Fighter                    | 99.000  |
| TMNT Jantjes                   | 17.000  |
| Tornado & Desert Storm         | 108.000 |
| UFO (Italiano)                 | 89.000  |
| Wayne Gretzky II               | 48.000  |
| Winter Games                   | 17.000  |
| World Cup USA 94               | 88.000  |
| X - Wing                       | 49.900  |

FIFA SOCCER CD ROM + JOYSTICK  
L.98.000

FIFA SOCCER AMIGA + JOYSTICK  
L.69.000

**SONY CDU 33A** DOUBLE SPEED CD ROM  
 IN SCACCHIA A CARTE + CONVERSIONE + MANUALE + SHIELD TO CD  
 1) INDICAZIONE I.S.  
 2) ROCK RAP + R&B  
 3) SMOOTH & ROMANTIC  
 4) MUSIC MIX  
 5) PC KARAOKE  
 6) SPINZ GAMES  
 7) MUSIC METEORIC ADV.  
 8) BATTLE CHESS LEACH  
 9) ARTS & LETTERS IN  
 10) FANTASY AUDIO (SONY)  
 11) PC KARAOKE  
 12) BEST OF ARTHUR CLIPS  
 13) CD ROM OF CD ROMS  
 14) KING QUESS V  
 15) WORLD ATLAS FOR PC  
 16) MIXED FANT ROCK  
 17) STEELMAN 2  
 18) THE CONJURATION FENIXAL  
 19) ROOM

**TUTTO A L.298.000**

**SONY CDU 33A COMPLETO**  
+ SOUND BLASTER 16 MCD  
+ 9 CD ROM + PHOTO CD  
**L.649.000**

**ACQUISTA L. 390.000  
DI SOFTWARE E RITIRA IL TUO  
SONY CDU 33A COMPLETO  
A L. 199.000.**

**Sei  
un rivenditore?**

**DIVENTA ANCHE TU  
CONSOLLES  
DEPARTMENT®  
POINT**  
TELEFONA AL  
02-4222684

**DISPONIBILI GIOCHI E CD ROM ANCHE PER MACINTOSH**

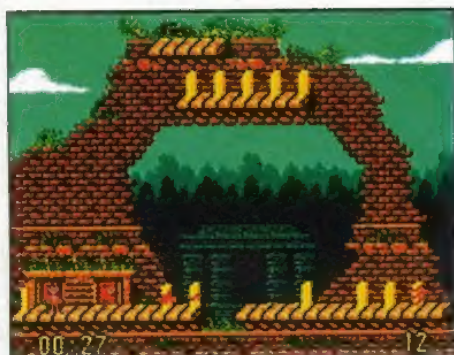




# K NEWS

## UNA SPINTA IN PIÙ

**D**omark ha annunciato un accordo con la Fahrenheit Interactive per la realizzazione di un sequel al popolare rompicapo *Pushover*, uscito per computer e console sotto etichetta Ocean. Il nuovo gioco, che con molta fantasia si chiamerà *Super Pushover*, utilizzerà le caratteristiche avanzate dei PC e delle nuove console per creare un mondo tridimensionale, animato in tempo reale.



## IL RUGGITO DEL TOPO

**G**razie alla vittoria in una causa contro Sega, Atari sarà in grado di destinare una considerevole somma di denaro per la produzione e il marketing della sua super console Jaguar.

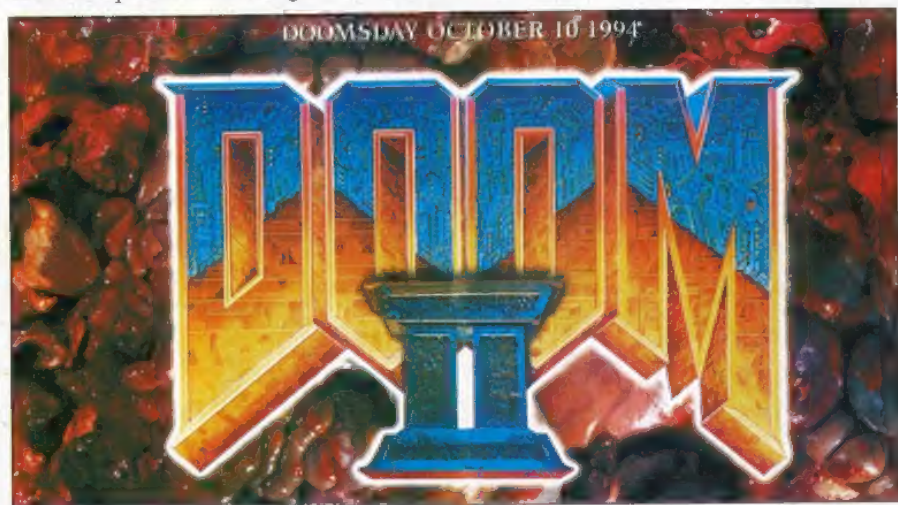
La causa in questione verteva sulla presunta infrazione, da parte di Sega, di alcuni brevetti legati al mondo dei videogiochi. Dopo quattro anni di battaglie legali, la società nipponica si è dovuta arrendere e ha dovuto pagare danni per ben quaranta milioni di dollari all'Atari. Oltre a questo risarcimento, Sega ha acquisito i diritti per lo sfruttamento di oltre 70 brevetti per i prossimi sette anni, al modico prezzo di sette milioni di dollari all'anno. L'accordo comprende, inoltre, lo scambio di titoli fra le due case, a sottolineare l'intenzione di Sega di dedicarsi maggiormente al software (ricordate la notizia legata allo sviluppo di titoli per CD-ROM?). Chissà, forse un giorno potremo giocare a *Sonic* su un Jaguar!

# ATARI SEGA

8  
NOVEMBRE 1994

## Shock!

**L**a campagna pubblicitaria più disgustosa nella storia dei videogiochi. Così molti hanno definito i cartelloni che hanno invaso le strade di Londra, in occasione del lancio di *Doom II*. Come potete vedere dall'immagine il titolo del gioco era "mollemente" adagiato su un letto di viscere, intestini, cervella e altre amenità varie. Sembra che alcuni gruppi di vegetariani abbiano protestato per il contenuto, a loro ovviamente sgradito, della pubblicità. La Virgin (distributrice inglese del titolo id) si è dichiarata soddisfattissima dei risultati ottenuti. Un portavoce ha dichiarato: "Con la nostra campagna volevamo attrarre l'attenzione della gente e ci siamo riusciti. Contiamo di vendere 100.000 copie di *Doom II*, cioè circa il doppio del nostro titolo di maggior successo sino a ora." E pensare che da noi la gente si lamenta di Oliviero Toscani e delle campagne della Benetton.



## I MAGNIFICI 6

Se negli ultimi mesi vi siete persi qualche numero di K, vi consigliamo di scegliere fra questi titoli per i vostri prossimi acquisti: non ve ne pentirete.



**TIE FIGHTER**

Con una grafica decisamente migliorata rispetto al suo predecessore, missione più "vivibile" e un'ambientazione che non può fallire, il nuovo capolavoro della LucasArts vi mette al comando della caccia dell'Impero. Da più mesi sui nostri hard disk.



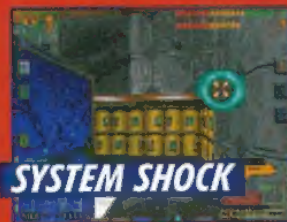
**KING QUEST VI**

La conversione su Amiga del capolavoro di Roberta Williams non ha deluso le aspettative. I programmatori della Revolution si sono dati da fare e i risultati sono eccellenti, anche se in soli 32 colori. Se avete un Amiga e vi piacciono le avventure non lasciatevelo scappare.



**UFO**

Ancora Microprose è ancora un gioco di alta qualità. Dovrete riuscire a fermare l'invasione aliena che ha preso di mira il nostro pianeta. Combattimenti tattici in grafica isometrica e un'ottima intelligenza artificiale ne fanno un "must" per gli amanti del wargame.



**SYSTEM SHOCK**

Quanto di più vicino alla realtà virtuale possiate reperire sul mercato. La Origin e la Looking Glass hanno prodotto un capolavoro cyberpunk, che vi consente di muovervi su una stazione spaziale in un gustoso mix di avventura e azione.



**DOOM II**

Il più atteso sequel dell'anno continua la storia del primo titolo. Un successo annunciato che non ha deluso le attese di milioni di fan sparsi per tutto il mondo. Chi non avesse giocato il primo non commetta l'errore di perdersi anche il secondo. Sicuramente uno dei migliori giochi mai prodotti.



**HARPON II**

Il miglior wargame degli ultimi anni diventa ancora più grande, complesso e dettagliato. Con un'interfaccia completamente rinnovata e il più completo database presente sul mercato, il capolavoro della Three Sixty è un must per tutti gli ammiragli della scrivania.



# RISE OF THE ROBOTS



Distribuito da:

**Software&co**

Via Certosa, 30 - Varese  
Tel. 0332/330094 - Fax 0332/331108

**MIRAGE**





# SMAU

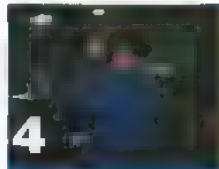
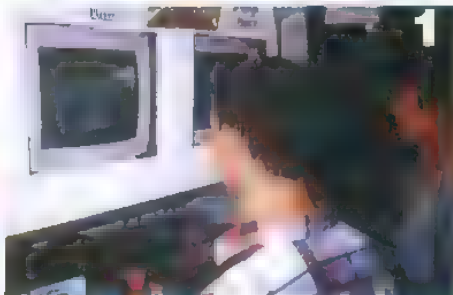
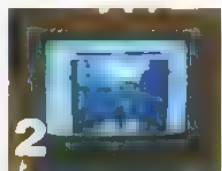
**Dal 13 al 18 ottobre si è tenuta a Milano la 31a edizione dello SMAU, la più importante fiera dedicata all'informatica e alle telecomunicazioni che si tenga nel nostro paese. Impressioni sulla manifestazione con uno sguardo ai prodotti più interessanti.**



Lo stand di K in tutto il splendore



Uno dei sistemi di realtà virtuale semiprofessionali. L'ingegno dimostrato è notevole. Sono stati utilizzati dei pezzi di materiale in commercio. Qui è in prova con



- 1) Una foto dello stand di K, durante una concitata fase di una battaglia in Deathmatch a Doom.
- 2) La 3DO Blaster in azione con Road Rash, come potete vedere è possibile giocare anche all'interno di una finestra.
- 3) Uno dei sistemi Project Elysium della IBM. Le sue capacità sono sorprendenti.
- 4) Un altro stand dedicato alla Realtà Virtuale.

**A**nche quest'anno lo SMAU ha fatto centro. Circa 240.000 visitatori sono accorsi durante i sei giorni della fiera, per ammirare gli ultimi ritrovati dedicati ai loro PC, Mac e Amiga e per provare di persona le meraviglie offerte dai sistemi di realtà virtuale. Naturalmente eravamo presenti anche noi, con uno stand che è sempre stato affollato da decine di lettori desiderosi di provare l'ebbrezza del gioco a Doom in rete, stimolati dai tornei che sono stati organizzati durante tutte le giornate della manifestazione.

Presso gli stand dei rivenditori si è assistito a un vero e proprio proliferare di sistemi basati sul Pentium, con un considerevole livellamento dei prezzi verso il basso. Con i giochi che ci attendono la notizia non può che fare piacere e, del resto, già per apprezzare *Magic Carpet* in alta risoluzione: o Pentium o morte!

Notevole è stato il sistema di realtà virtuale immersiva presentato da IBM. Il nome è Project Elysium e si tratta di un kit completo per lo sviluppo di applicazioni VR, basato su comuni processori DX4, coadiuvati da processori dedicati alla grafica prodotti da Motorola. I risultati che abbiamo avuto modo di vedere erano decisamente convincenti, con una ricostruzione di una piramide egizia interamente in texture mapping che ha lasciato più di un visitatore a bocca aperta. Il prezzo al pubblico in Italia non è stato ancora stabilito, ma in America si parte dai 9.900 dollari per arrivare a 69.900 dollari per i sistemi più sofisticati. Contiamo di occuparci di questo prodotto non appena la IBM italiana sarà in grado di fornirci qualche notizia in più.

Sempre nell'ambito della realtà virtuale, naturalmente su un gradino più basso, sono stati interessanti alcuni prototipi realizzati con metodi semiprofessionali. L'obiettivo, in questo caso, era il contenimento dei prezzi a ogni costo. I risultati lasciavano spesso dubbi, ma è comunque un segnale positivo che anche le aziende italiane si stiano muovendo in questa direzione.

Per i videogiocatori, in ogni caso, lo stand più interessante è stato senza dubbio quello della Creative Labs, che presentava, per la prima volta in Italia, la 3DO Blaster. Le reazioni del pubblico sono sembrate decisamente positive, con commenti del tipo: "Ma il PC questa grafica non l'ha mai avuta!". Il prezzo al pubblico sarà inizialmente molto alto (dovrebbe essere appena sotto il milione), particolare che ha stupito, considerando l'assenza del lettore CD-ROM nel kit proposto da Creative, ma un portavoce della società ci ha assicurato che tale prezzo è destinato a calare rapidamente nei primi mesi dell'anno prossimo. Il nostro consiglio, in questo caso, non può che essere di aspettare...ma se proprio non potete farne a meno, il 3DO su PC sarà un sogno realizzabile già per Natale.

Concludiamo segnalando la presenza di diversi rappresentanti di software house straniere agli stand Leader e CTO. Una chiara indicazione di come il nostro mercato cominci a non essere più considerato come secondario, aspettatevi molte più versioni completamente tradotte dei giochi più importanti, tutti sanno che si tratta di una delle strade più valide per allargare la fascia di utenza.

Andrea Minini Saldini



**A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA  
SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI**



**QUEEN**  
COMPUTER

**S · H · O · P**

**CORSO DANTE, 2 - TORINO**

telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA**

telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555



# IL CYBERSP

**Ormai se ne sente parlare a ogni angolo di strada. L'autostrada digitale dell'informazione, come è stata definita da Bill Clinton, bussa alle porte di ogni utente di computer, coinvolgendo, ovviamente, anche il mondo dei videogiochi. Cercando di avere un occhio di riguardo per le applicazioni ludiche, vediamo di scoprire cosa si nasconde nella miniera di Internet.**

**D**a qualche mese a questa parte è diventato uno degli argomenti più "in" di cui parlare ed è quasi impossibile collegarsi a una BBS senza essere sommersi da messaggi che trattano le ultime novità apparse sulla Rete. Fino a qualche tempo fa le meraviglie del "villaggio globale" informatico erano fuori dalla portata dell'utente medio, gli unici che potevano accedervi con una certa comodità erano, infatti, gli studenti universitari che potevano utilizzare il server dell'ateneo. Ora la situazione è decisamente migliorata e una serie di banche dati ha deciso di offrire ai propri utenti l'accesso, più o meno completo, al mondo di Internet.

Diciamo più o meno complesso perché Internet è ben lungi dall'essere un tutt'uno omogeneo, ed è in realtà composta da una serie di sezioni ben differenziate. In questo articolo tenteremo di darvi una panoramica generale della situazione, visto che per trattare in dettaglio tutto ciò che riguarda Internet non basterebbe un numero intero, riservandoci di dedicare, in futuro, altro spazio agli argomenti che riterremo più interessanti.

## UN PO' DI STORIA

Spesso, quando si sente parlare di Internet, la confusione maggiore riguarda proprio le origini della Rete. Chi la gestisce? Quando è nata? A queste domande è facile e difficile allo stesso tempo dare una risposta. Facile perché i concetti che stanno alla base di Internet sono alquanto elementari; difficile perché, proprio per la loro semplicità, appare impossibile un loro utilizzo in un ambito che coinvolge milioni e milioni di utenti.

La nascita di Internet si fa risalire al 1969, con la creazione da parte dell'esercito americano di una rete che collegava i tre principali centri di elaborazione dati. Ovviamente per collegare sistemi differenti fu necessario adottare un protocollo di trasferimento comune ed è proprio da

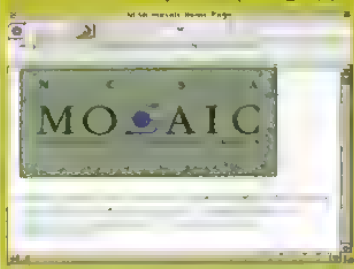


13  
NOVEMBRE 1990



## WORLD WIDE WEB & MOSAIC

L'ultimo grido sulla Rete è sicuramente costituito dalla World Wide Web e dal suo programma di consultazione Mosaic. Si tratta di un enorme documento in ipertesto, che spazia attraverso una vastissima gamma di argomenti. Sulla Web è possibile reperire informazioni testuali, corredate da estensioni multimediali (suoni, immagini e perfino filmati Quicktime). Lo strumento naturale per muoversi all'interno di tanta meraviglia è Mosaic, un programma freeware creato dal National Center for Supercomputing Applications, che grazie a un'interfaccia grafica "user-friendly" è riuscito a rendere semplice Internet. Tramite Mosaic è possibile collegarsi anche a server gopher e FTP, l'unico problema è dato dalla necessità di disporre di una connessione diretta o SLIP per poterlo utilizzare.



## UN PO' DI SHOPPING

Se siete interessati a un nuovo tipo di vendita per corrispondenza, beh, Internet ha quello che fa per voi: la vendita per corrispondenza elettronica. Vi diamo solo due indirizzi a cui collegarvi tramite telnet per acquistare libri e CD: ovviamente è necessaria una carta di credito VISA o MasterCard per effettuare i pagamenti. Per acquistare libri collegatevi a [books.com](http://books.com), mentre per comprare CD musicali potete collegarvi a [cdconnection.com](http://cdconnection.com). Entrambi i servizi dispongono di un catalogo molto vasto (si parla di più di 100.000 titoli) e mettono a disposizione dell'utente un pratico database in cui cercare ciò che si desidera acquistare. I tempi richiesti per la spedizione (entrambi i servizi sono negli Stati Uniti) sono di circa due settimane.

## UN TIPO DALLA RISPOSTA PRONTA

Uno degli aspetti migliori di Internet è che, per molti versi, la Rete si spiega da sola. Una buona parte di newsgroup dispongono di un file di FAQ (Frequently Asked Questions, domande poste di frequente) nel quale è facile trovare le risposte che cerchiamo. Per avere una panoramica generale di ciò che potete trovare collegatevi in FTP a [rtfm.mit.edu](http://rtfm.mit.edu), nella directory `/pub/usenet/news.answers` troverete un numero spropositato di FAQ diversi e il file `index` che ve ne fornisce una lista.

newsgroup `rec.music.dylan` è un'area di discussione dedicata a Bob Dylan e alle sue canzoni. Non dimenticate che Internet non pone limiti alla lunghezza dei nomi per i file, di conseguenza chi crea i newsgroup non ha molti problemi nel creare un nome che sia facilmente comprensibile.

La maggior parte dei newsgroup non è gestita da nessuno: ognuno è libero di esprimere la propria opinione senza alcuna restrizione. In alcuni casi, invece, è presente un moderatore, che si preoccupa di mantenere gli argomenti di discussione all'interno di binari da lui stabiliti in partenza.

È buona norma, prima di esprimere le proprie opinioni, "ascoltare" per un po' quello che gli altri utenti hanno da dire, anche per capire di cosa è opportuno discutere in un dato newsgroup. Pensate di entrare in un nuovo gruppo di amici, con i quali è necessario un periodo di assuefazione per poter andare d'accordo.

Non dimenticate, poi, di condensare i "quote" (citazioni) dei messaggi precedenti: può essere utile un breve riassunto di quanto scritto in precedenza da altri utenti, ma rileggere decine di volte lo stesso messaggio non fa piacere a nessuno ed è solo una perdita di tempo.

Come abbiamo già detto Internet non ha regole e non è sottoposta ad alcun tipo di censura, fate attenzione, perciò: potreste imbattervi in argomenti a voi sgraditi (di natura religiosa, politica o sessuale, per esempio) ma non servirà a molto protestare, se non ad attirarvi le antipatie di chi, invece, apprezza il newsgroup in questione (vedi Box "Teste Calde"). La cosa migliore da fare è semplicemente ignorare ciò che non vi piace, questo è il prezzo da pagare per il quieto vivere su Internet.

## TELNET

Con telnet si comincia a entrare nel cuore della Rete. Questo programma non è altro che un emulatore di terminale, che ci consente di operare su un altro computer per consultarne il materiale e fare uso delle sue applicazioni.

Le possibilità a nostra disposizione crescono così a dismisura. Il vostro fornitore di servizi non vi dà accesso a Gopher? Poco male, basterà collegarsi a un altro sito per utilizzare il programma, presente su un hard disk che potrebbe essere a migliaia di chilometri da casa vostra.

Telnet è anche un modo per avere accesso a servizi messi in vendita da un considerevole numero (tra l'altro in costante crescita) di società. Molti esempi li trovate in queste pagine, altri li potrete trovare andando a zonzo per la rete e consultando i newsgroup di vostro interesse.

Cosa è possibile trovare? Di tutto, dalle ultime previsioni del tempo per tutte le regioni del mondo all'ora esatta secondo gli orologi atomici di alcuni istituti di ricerca, dal testo integrale di centinaia di libri, ormai non più coperti da copyright, alle ultime notizie diffuse dalla NASA.

Per connettersi a un determinato sito è sufficiente conoscerne il nome; generalmente al momento del collegamento vi verrà presentato un menù dal quale operare le scelte a vostra disposizione. Anche in questo caso la modalità di utilizzo dipende da chi vi fornisce il servizio di collegamento a Internet, ma in ogni caso l'unica cosa di cui avrete bisogno è il nome completo del sito. Ricordate che su Internet (e questo vale in tutte le occasioni) le maiuscole e le minuscole contano, perciò [spacemet.phast.umass.edu](http://spacemet.phast.umass.edu) e [Space-met.phast.umass.edu](http://Space-met.phast.umass.edu) sono due indirizzi diversi e solo il primo verrà accettato come valido.

## FTP

Uno dei concetti a cui è difficile abituarsi all'inizio, soprattutto se si è abituati a collegarsi sulle normali BBS, è la differenza che passa fra Telnet e FTP. Una volta che siete collegati con Telnet potete esaminare il contenuto di qualsiasi sito, ma se volete scaricare una copia di un qualsiasi file, dovrete per forza ricorrere a FTP (File Transfer Protocol). D'altro canto con FTP non è possibile esaminare al momento i file di testo, ma è necessario scaricarli sul proprio hard disk, pratica evitabile con Telnet.

Nonostante i suoi limiti, FTP mette a disposizione dell'utente una quantità di dati superiore a quella di qualsiasi banca dati: gigabyte e gigabyte sono a vostra disposizione e possono essere scaricati senza alcuna spesa.

L'unico problema che si incontra quando si ha a che fare con una simile mole di dati è trovare ciò che si cerca. Anche in questo caso è spesso la Rete stessa a venire in soccorso degli utenti, con messaggi nei newsgroup che indirizzano verso il materiale più interessante.

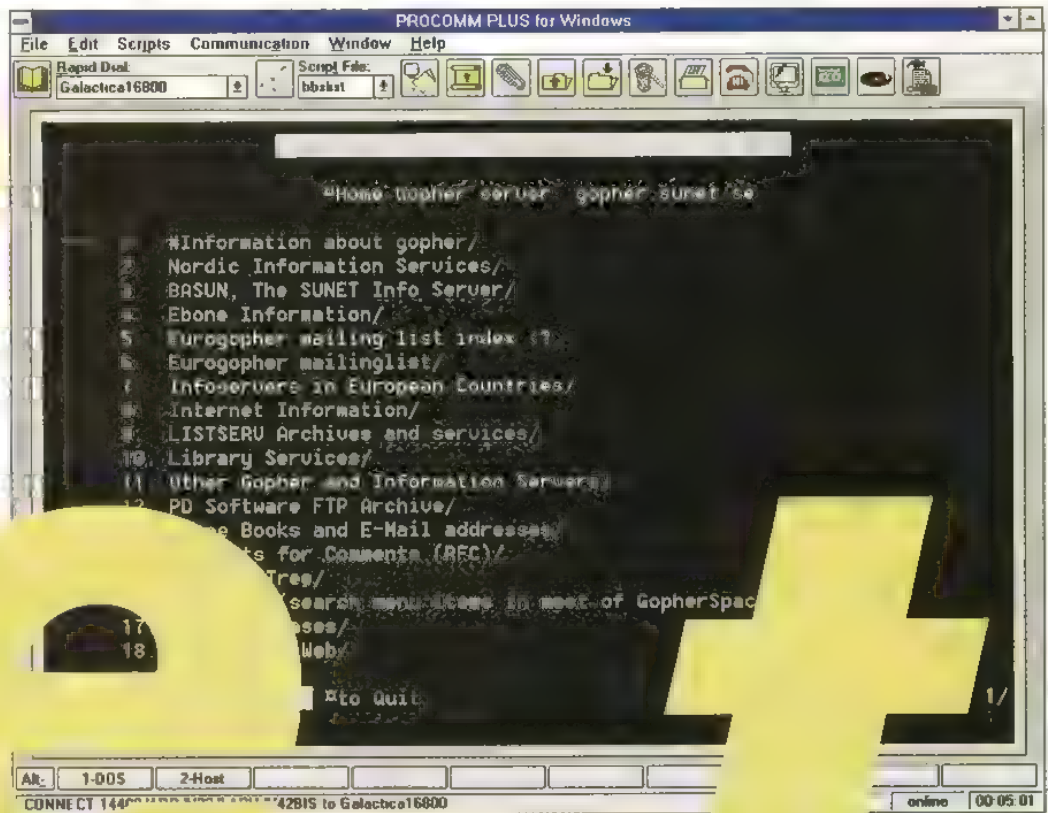
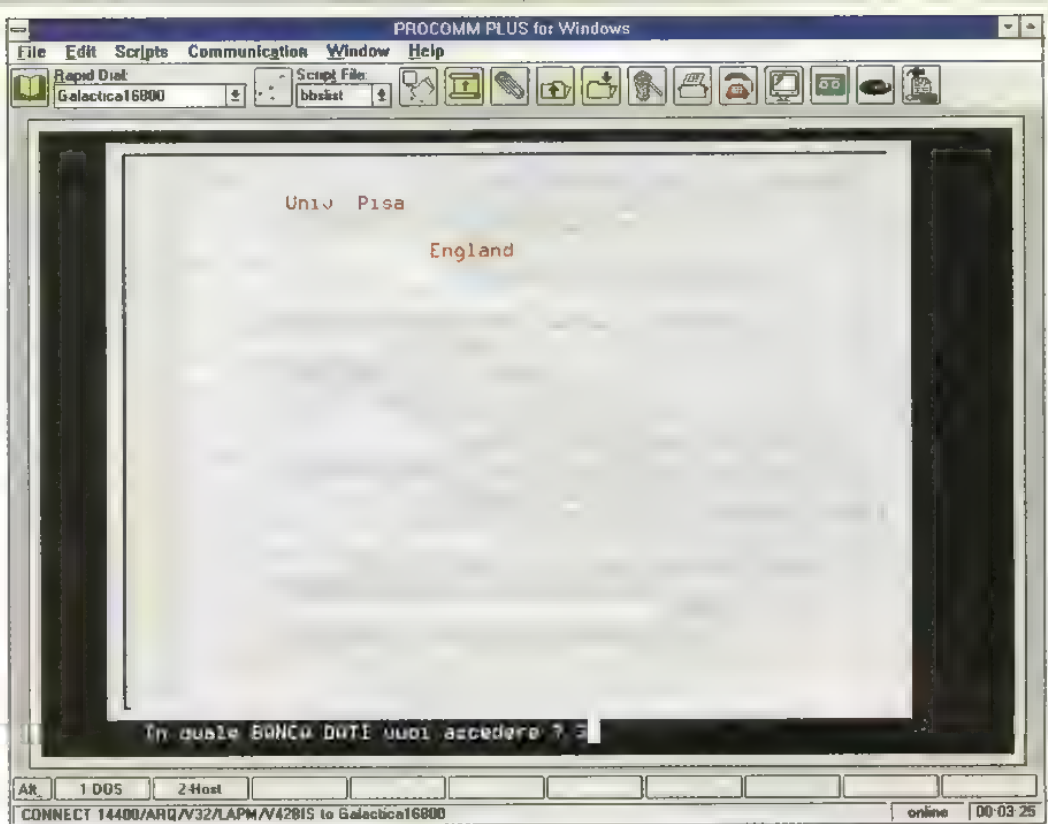
Come per Telnet è sufficiente



conoscere il nome di un dato sito per potersi collegare, solitamente digitando *ftp nome.del.sito*. Il terminale chiederà il vostro nome, inserite *Anonymous* (da qui la definizione "anonymous FTP"), e per password utilizzate il vostro indirizzo di E-Mail. A questo punto, però, occorre specificare che una volta entrati in FTP si avrà a che fare con Unix, un sistema operativo abbastanza simile all'MS-DOS, che presenta però alcune differenze a cui si deve prestare attenzione. Innanzitutto, come già detto, le maiuscole e le minuscole vengono interpretate dal sistema come due caratteri diversi, poi nello scrivere il percorso di una directory non bisogna usare il "backslash" (\) ma lo "slash" (/) e infine per risalire di una directory è necessario digitare *cd ..* facendo bene attenzione a lasciare lo spazio prima dei due punti.

I comandi per scaricare i file sono due: *get* e *mget*. Con il primo scaricherete un file singolo, mentre con il secondo sarà possibile utilizzare delle wildcard per scaricare tutti i file di un determinato tipo, per esempio con *mget \*.txt* scaricherete tutti i file di testo presenti nella directory. In caso dobbiate scaricare programmi o file compressi, ricordate di dare il comando *bin* in precedenza: serve per scaricare file in formato binario, in quanto in modalità ASCII non potreste più utilizzare nulla. Per avere una lista del contenuto della directory potrete utilizzare i comandi *ls* e *dir*, con risultati pressoché identici. Ricordate, inoltre, che file con estensione *.z* sono compressi in un formato UNIX, ma che è quasi sempre possibile scaricarli in forma non compressa omettendo l'estensione stessa.

In quasi tutti i siti FTP ogni directory dispone di un file di indice, che è possibile scaricare per esaminare il



## UN PO' DI NOMI

Un breve elenco di fornitori di servizi con i numeri necessari per contattarli.

|                |             |
|----------------|-------------|
| Agorà          | 06-6991742  |
| MC-Link        | 06-418921   |
| Infosquare     | 02-66015551 |
| Galactica      | 29006150    |
| Apple Link     | 02-273261   |
| i.Net          | 02/26162258 |
| Italia On Line | 02-48201110 |

## GOPHER

Nel tentativo di facilitare il compito di chi doveva consultare un gran numero di dati, è stato creato un programma di consultazione per "scavare" nei meandri di Internet (gopher, in inglese, sta a indicare una specie di talpa delle praterie). Il bello di *Gopher* sta nella possibilità di muoversi attraverso la rete semplicemente utilizzando le frecce cursore ed effettuando delle scelte in ipertesto. Con un collegamento SLIP o diretto è possibile leggere il contenuto delle directory e scaricare direttamente i file su hard disk, con un notevole risparmio di tempo. Altri servizi messi a disposizione da *Gopher* sono, per esempio, la consultazione on-line di libri o testi vari, ovviamente disponibili su una quantità di argomenti disarmante. Per accedere a *Gopher* è sufficiente collegarsi tramite *telnet* a uno dei molti siti che lo mettono a disposizione. Provate, per esempio, su **ux1.cso.uluc.edu** o **gopher.ebone.net** e usate come login la parola *gopher*.





contenuto della directory, con una breve descrizione per ciascun file. Consigliamo di utilizzare questa possibilità, onde evitare download inutili e perdite di tempo. La velocità di scaricamento di un file dipende dal carico della rete e dal tipo di collegamento di cui dispone il vostro fornitore di servizi, ma nei casi migliori può superare i 6 Kilobyte al secondo.

Un ultimo avvertimento: se avete intenzione di scaricare un gran numero di file dalla Rete, vi converrebbe munirvi di un buon programma anti-virus, in quanto raramente i file vengono controllati da chi gestisce i terminali.

## PER COLLEGARSI?

Ora che abbiamo dato un'occhiata alle principali possibilità offerte all'utente da Internet, probabilmente molti di voi si domanderanno come sia possibile accedere a tanta meraviglia. La risposta è abbastanza semplice: esistono tre modi diversi di accedere alla Rete e li elencheremo partendo da quello meno costoso e più comune.

Per chi non sia ancora collegato con Internet, il sistema più comodo e conveniente per diventarne un utente a tutti gli effetti è quello di abbonarsi a un fornitore di servizi on-line che gli consenta di utilizzare il proprio collegamento attraverso la linea telefonica. I prezzi, in questo caso, sono alla portata di tutti e il servizio offerto pone l'utente in una condizione che, se non ottimale, gli consente comunque di apprezzare tutte le pos-

## NON MANGIA NULLA

Il cibo è una delle cose più importanti della vita. Ma non mangia nulla? È una domanda che si pone spesso. In realtà, non mangia nulla è una condizione che può essere causata da molte ragioni. In alcuni casi, si tratta di una semplice abitudine, in altri di una vera e propria malattia. In ogni caso, è importante consultare un medico per capire le cause e trovare la soluzione.

## MUSICA PER LE TUE ORECCHIE!

La musica è una delle cose più belle della vita. Ma non hai la tua musica? È una domanda che si pone spesso. In realtà, non hai la tua musica è una condizione che può essere causata da molte ragioni. In alcuni casi, si tratta di una semplice abitudine, in altri di una vera e propria malattia. In ogni caso, è importante consultare un medico per capire le cause e trovare la soluzione.



sibilità di Internet. Esistono però delle limitazioni: prima di tutto, non sarete direttamente connessi alla Rete, bensì a un terminale connesso, cosa significa? Significa, per esempio, che per prelevare un file in FTP dovreste prima scaricarlo sull'hard disk del terminale e poi, tramite il vostro modem, trasferirlo sul computer di casa vostra. Inoltre, e con il passare del tempo questa limitazione si farà sentire sempre più, vi sarà impossibile accedere a quei servizi che richiedono un collegamento diretto con la Rete (primo fra tutti *Mosaic*).

Nella scelta del fornitore di servizi valutate attentamente alcuni fattori: quanto tempo potrete collegarvi ogni giorno, se esiste un limite ai file che potete scaricare quotidianamente, se vi viene fornito tutto il parco di servizi di Internet o se alcuni non sono disponibili e, ultima ma non ultima, la velocità di connessione del terminale a Internet.

Il passo successivo rimane alla portata di qualsiasi utente di personal computer, in quanto non è che un "upgrade", rispetto alla metodologia di connessione appena illustrata. Parliamo di collegamento con software SLIP o PPP. Questi programmi (che vi verranno forniti da chi vi vende il servizio) consentono al vostro modem di dialogare con la Rete come se il vostro computer vi fosse collegato fisicamente (e in un certo senso lo è, attraverso i cavi telefonici). Per utilizzare questo tipo di connessione il prezzo da pagare sale parecchio, ma i vantaggi possono convincere l'utente "serio", che intende cioè utilizzare Internet al meglio. La possibilità di utilizzare *Mosaic* (vedi box) e di scaricare direttamente i file in FTP non è da sottovalutare e, comunque, saranno sempre di più i servizi a richiedere questo tipo di collegamento.

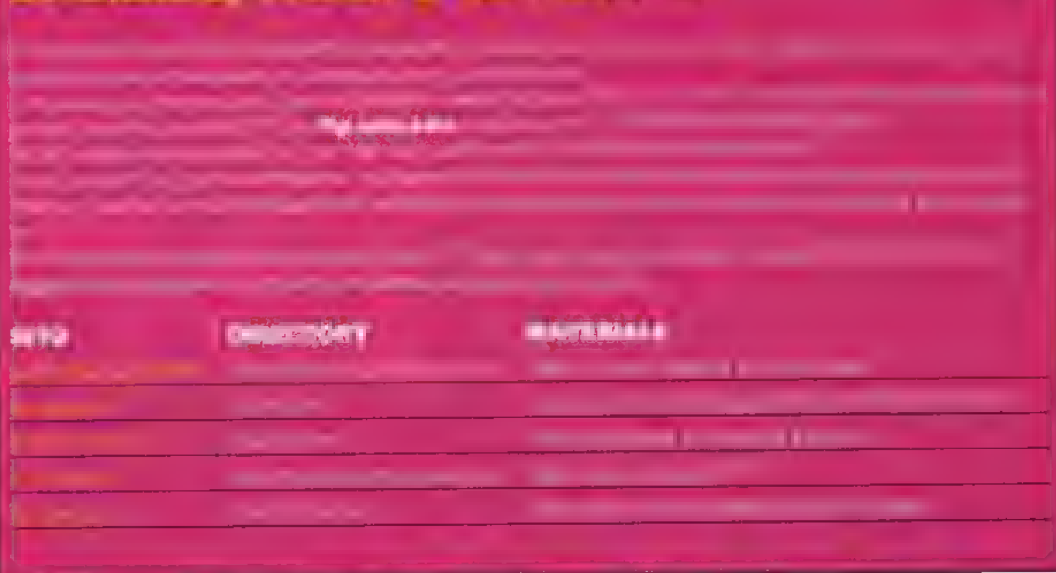
La terza opzione, che è anche la meno praticabile, richiede un collegamento fisico con Internet, tramite un cavo dedicato (ne esistono di diversi tipi, a seconda della velocità). Il problema, in questo caso, è dato dai costi, che ne consigliano l'utilizzo solo ad imprese che abbiano una effettiva necessità in questo campo. Esiste, però, una categoria di persone che potrà avere a che fare abbastanza di sovente con questo tipo di connessione: parliamo degli studenti universitari, che possono sfruttare i terminali del proprio ateneo per accedere a Internet. Questo tipo di connessione è la migliore, la più veloce e più affidabile ma, per il

momento, pensare di utilizzarla per il PC o l'Amiga di casa nostra è decisamente troppo costoso.

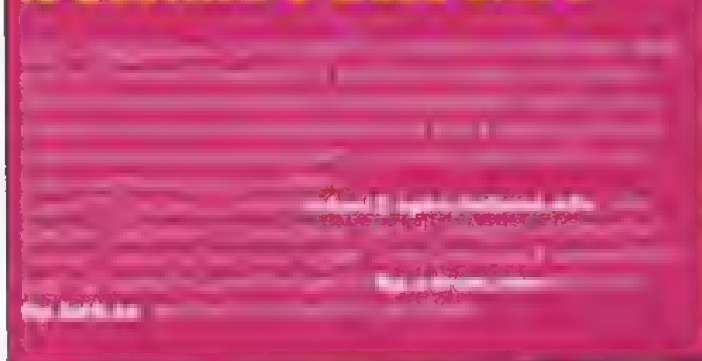
Speriamo con questa veloce panoramica di avervi dato un'idea delle potenzialità di Internet. Di cose da dire ce ne sarebbero ancora moltissime, e non è detto che non torneremo a parlarne fra breve su queste pagine. Per il momento vi invitiamo a provare a collegarvi, potreste restare stupiti dalla quantità e qualità di materiale che vi siete persi sino ad ora. Inoltre, non va dimenticato come la Rete ci dia la possibilità di avere un contatto quotidiano con persone appartenenti a culture diversissime dalla nostra, un'esperienza che può aiutare a sentirsi un po' di più "cittadini del mondo".

**Andrea Minini Saldini**

## UPGRADE, PATCH E COTILLONS



## IL DESTINO È QUEL CHE È



## STASERA SI PARLA DI GIOCHI





# Brain

Distribuzione videogames • 00193 Roma • Via T...

*cavalca*  
*del f*





# Wave

06 13 • Tel 06-6869598 (4 r.a.) • Fax 06-6869705

## l'onda futuro



Foto: D. Carrà / The Image Bank



# FANTACALCIO?



## IL LIBRO-GIOCO

È la bibbia del fantacalcio: regole, statistiche, analisi dei giocatori, aneddoti e strategie di gioco. Tutto ciò che serve per giocare al gioco più bello del mondo, dopo il calcio

## IL REGISTRO ELETTRONICO

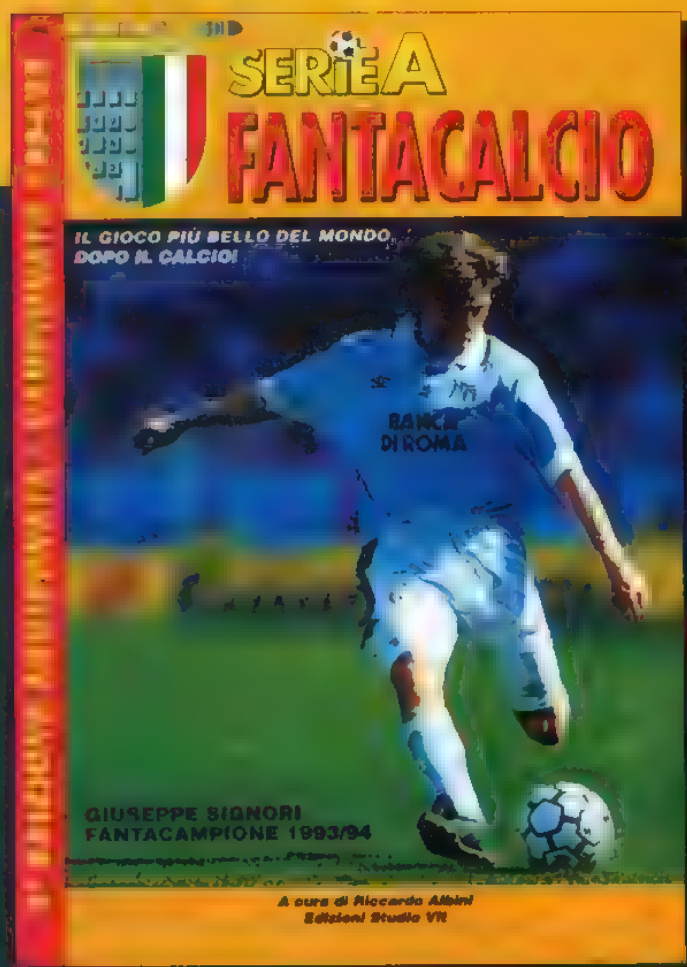
È il programma per la gestione dei calcoli del fantacalcio, versione MS DOS. Disponibile per corrispondenza

## FANTAGOAL

È il programma per la gestione dei calcoli del fantacalcio, versione Windows. Disponibile per corrispondenza e nei negozi specializzati

Serie A - Fantacalcio: Lt. 25.000  
Registro Elettronico: Lt. 35.000  
Fantagoal: Lt. 69.900  
Serie A - Fantacalcio-Fantagoal: Lt. 85.000  
Per gli ordini: effettuate il versamento della cifra complessiva + Lt. 2000 per spese di spedizione sul CCP n°17200205 intestato a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano, spedite copia della ricevuta con il vostro nome, cognome e indirizzo a Studio Vit e riceverete il materiale direttamente a casa.  
Per informazioni: Studio Vit  
tel. 02/313166, fax 02/33104726

**NELLE  
MIGLIORI  
LIBRERIE**





# SIMULAZIONE MASSIMA

**Una foresta pluviale, un grattacielo e una ridente cittadina americana. Che cosa hanno in comune queste tre cose? Semplice, sono i soggetti delle altrettante simulazioni a cui sta lavorando l'instancabile Maxis.**

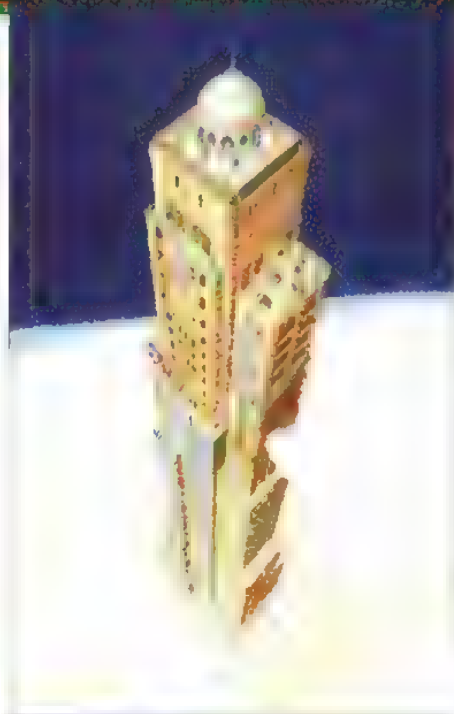
**O**ttocentoventinove. Se si fa la media tra tutti i voti che si è aggiudicata la Maxis dal giorno in cui uscì la recensione di *Sim City* per Amiga sul decimo numero di K, si ottiene questo bel risultato di cui alla software house possono andare certamente fieri. Niente male, proprio niente male. Se poi non contiamo il tonfo di *Wrath of the Gods* (non si meritò più di un misero 510), la media sale decisamente.

Ha simulato di tutto, dalla città alla fattoria, dall'evoluzione della specie animale alla vita delle formiche. Ogni volta che un suo titolo esce ci improvvisiamo tutti scienziati, sindaci, statistici e ferrovieri... e ogni volta è come la prima volta, non ci si stanca mai. Ora la Maxis ha in cantiere tre progetti: *Sim Town*, *Sim Tower* e *Sim Rain Forest*.

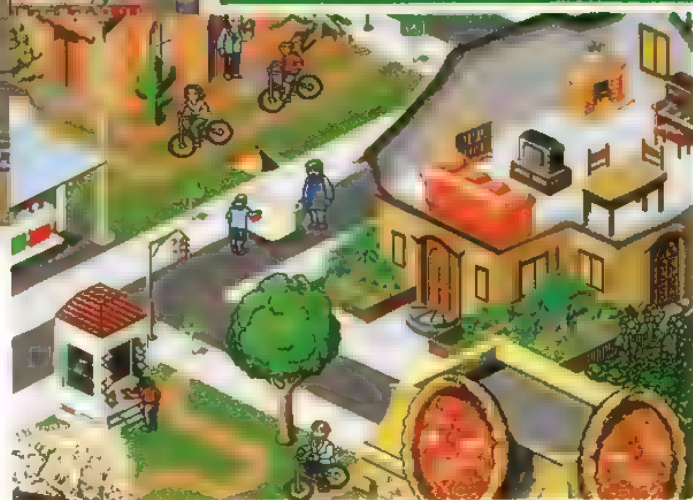
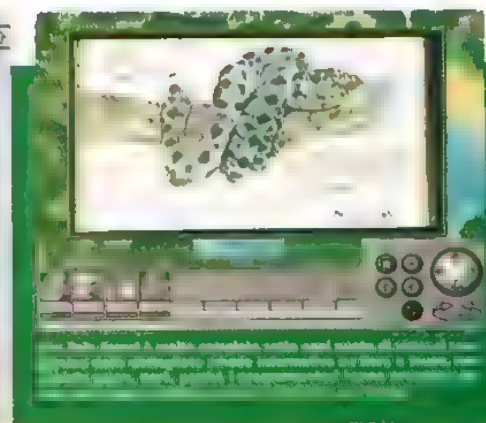
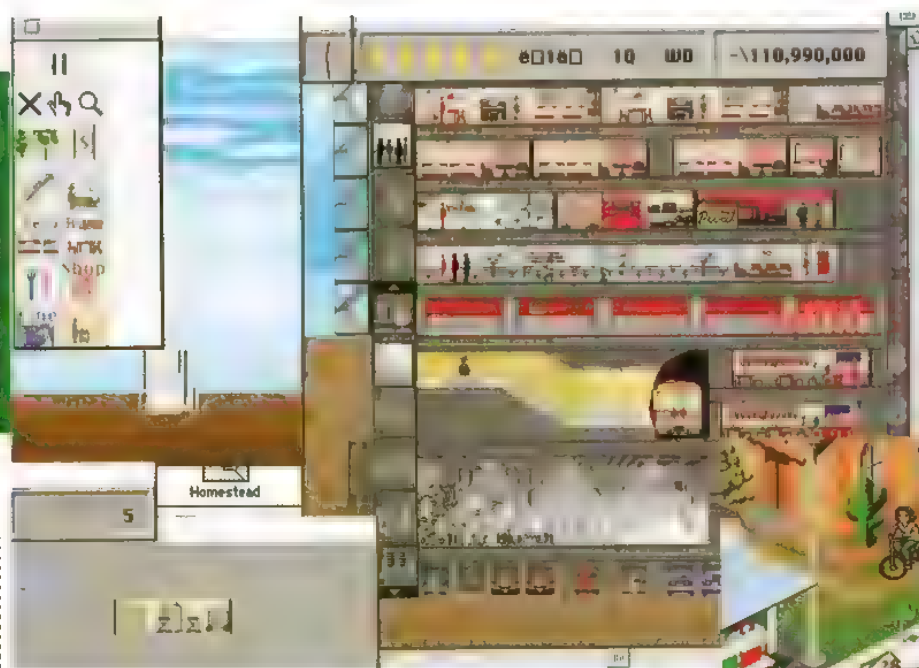
Primo titolo di una serie creata appositamente per un pubblico giovane, ma non per questo inadatta ai giocatori più "vecchi", *Sim Town* è una sorta di *Sim City* 2000 semplificato, molto più immediato e giocabile ma altrettanto divertente. La grafica assomiglia per certi versi quella del bellissimo *Theme Park* della Bullfrog ed è arricchita da numerose animazioni che rendono il giocatore più partecipe rispetto a quanto poteva fare la grafica più "seriosa" di *Sim City*. Il pratico menu a icone, che chiunque abbia già avuto l'occasione di apprezzare uno qualsiasi dei titoli della Maxis troverà familiare, rende il gioco immediato e facile da usare fin dalla prima partita; con un semplice click del mouse potrete piazzare costruzioni, strade, alberi, piste ciclabili e via di seguito, mentre tramite dei sotto-menu è possibile tenere d'occhio l'andamento della situazione. A differenza del più complesso *Sim City* 2000, in *Sim Town* non dovrete perdervi tra bilanci finanziari e misteri dell'economia, perché il programma affronta la questione in maniera più semplice: se per esempio costruite una nuova casa, dovrete compensare il maggiore fabbisogno d'acqua tagliando degli alberi. È tutta questione di equilibrio.

Il gioco è molto completo e permette di curare tutto nel minimo particolare con la massima facilità, costruire veri e propri com-

Come nella maggior parte dei giochi della serie Sim, in *Sim Tower* bisognerà affrontare le calamità naturali che si riveleranno molto pericolose, soprattutto le scosse sismiche. Come se non bastasse, alle disgrazie naturali si aggiungono problemi "tipici" che affliggono i grattacieli di mezzo mondo: appartamenti infestati da scarafaggi, gorilla giganti che si improvvisano free-climber, terroristi che occupano gli uffici e attentati dinamitardi nella metropolitana sottostante. Sotto, della programmazione di *Sim Rain Forest* si occupano i ragazzi della Intelligent Games, un gruppo di sviluppo inglese.





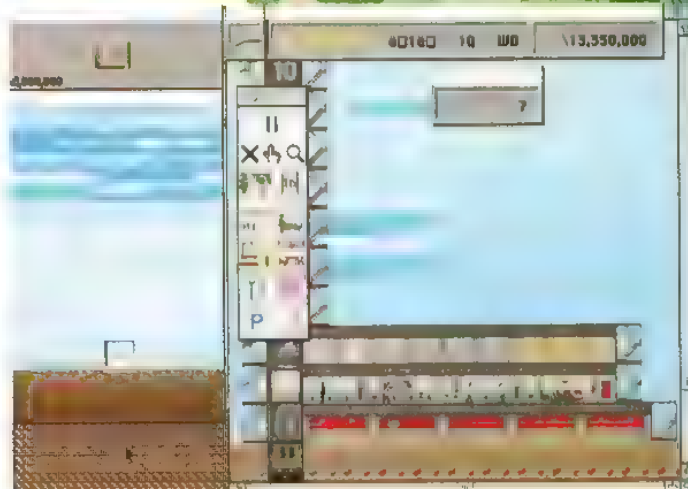


plexi architettonici sarà facile come piantare un alberello in giardino. Ci saranno villette, negozi, stazioni, municipi, cinema, teatri, ristoranti, sale da biliardo e un sacco di altre costruzioni, mentre gli abitanti si comporteranno come persone vere andando a fare shopping o a lavorare. Dovrete prestare molta attenzione ai desideri dei vostri cittadini, perché soddisfacendo le loro necessità guadagnerete la loro fiducia: ad esempio, costruendo un parco giochi in un quartiere abitato da molti bambini, farete felici i loro genitori costretti ad accompagnarli in altre parti della città. Allo stesso modo, se un cittadino trovasse un Pizza Hut a pochi passi da casa sarebbe molto contento.

In *Sim Town*, inoltre, ci sono diversi particolari molto carini, come le animazioni abbinate agli elementi della città; se per esempio cliccate col mouse sul castello, vedrete spuntare da una finestra la principessa, mentre il ponte levatoio si solleva e i pesci che si trovano nel fossato circostante salteranno fuori dall'acqua. Nello zoo, invece, ogni animale reagirà in maniera differente: si tratta di particolari apparentemente insignificanti che aggiungono profondità al gioco.

Per chi preferisce un titolo più in riga con i precedenti giochi della Maxis, c'è

Qui sotto, essendo indirizzato a un pubblico prevalentemente giovane, *Sim Town* è arricchito da animazioni che lo privano della veste "seriosa" tipica delle simulazioni della Maxis. In basso, in *Sim Tower* è possibile attuare tutte le scelte tramite un comodo menu a icone, marchio inconfondibile dei prodotti Maxis.



## IL GIOCO TOTALE

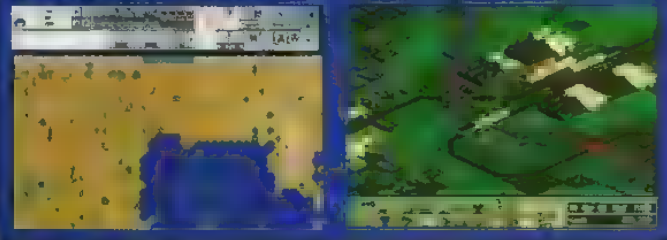
Tra gli ambiziosi progetti della Maxis c'è un simulatore universale in cui sarà possibile simulare in ogni aspetto di una città. Non si tratta di *Sim City 2000* con qualche opzione in più, ma di un enorme e complesso programma formato da moduli indipendenti. Pensate di costruire una città partendo da un piccolo centro abitato utilizzando dapprima *Sim Town* e, una volta raggiunte uno sviluppo adeguato, continuare con *Sim City* e *Sim Tower*. In periferia ci potrebbe essere un impianto sportivo con tanto di campo da golf e, acquistando un ipotetico modulo *Sim Golf*, si potrebbe giocare nei campi appena disegnati, oppure sorvolare la città con *Sim Flight* o, ancora, correre per le sue strade con *Sim Racer*. Non si tratta di idee campate per aria, ma di un progetto concreto a cui stanno lavorando alla Maxis e che potrebbe vedere la luce tra un paio di anni; per adesso il problema principale sta nel trovare un engine abbastanza potente che riesca a garantire la compatibilità tra i moduli e che al tempo stesse funzioni egregiamente in ogni contesto, da quello simulativo puro alla *Sim City* a quella più arcade di un futuro *Sim Flight* tridimensionale. Non ci resta che aspettare fiducia!



## MEGLIO DELLA REALTÀ

Ogni titolo un successo. Le simulazioni della Maxis hanno affascinato un sacco di persone e molto probabilmente faranno lo stesso anche *Sim Town*, *Sim Tower* e *Sim Rain Forest*. Se vi siete persi le recensioni dei giochi precedenti, potete trovare qui sotto il numero di K su cui sono uscite e i voti che si sono meritati.

|                     |     |           |
|---------------------|-----|-----------|
| SIM CITY            | K10 | Voto: 945 |
| SIM EARTH           | K28 | Voto: 950 |
| SIM ANT             | K38 | Voto: 777 |
| A-TRAIN             | K41 | Voto: 940 |
| SIM LIFE            | K44 | Voto: 935 |
| SIM FARM            | K55 | Voto: 705 |
| SIM CITY 2000       | K57 | Voto: 955 |
| UNNATURAL SELECTION | K57 | Voto: 752 |
| WRATH OF THE GODS   | K62 | Voto: 510 |



In *Sim Rain Forest* la mappa tridimensionale serve per studiare un'area limitata, mentre è possibile tenere d'occhio tutto il campo di gioco con la pianta globale. Consultando un apposito taccuino, si possono ricevere informazioni sulla situazione della foresta o su una particolare specie animale, operazione che può dare delle idee su come risolvere dei problemi.



*Sim Tower*, in cui bisognerà amministrare un grattacielo con tanto di appartamenti, negozi e sezioni sotterranee. Il giocatore prende il controllo del grattacielo fin dall'inizio dei lavori di costruzione: prima deve spianare il terreno su cui verrà eretto e scegliere i materiali con cui fare le fondamenta. È molto importante trovare un giusto compromesso tra soldi spesi e qualità dei lavori, perché una volta costruiti una ventina di piani vi potreste accorgere di aver sbagliato a risparmiare sulle fondamenta, oppure viceversa potreste non avere abbastanza soldi per continuare i lavori, avendo usato materiali troppo costosi per la base. Oltre alla costruzione di nuovi appartamenti dovrete controllare anche quelli già affittati, scegliendo quanto far pagare agli inquilini e come reinvestire gli introiti, magari ampliando i servizi al pubblico oppure mantenendo quelli preesistenti in buono

stato, cosa molto importante. Se infatti si dovesse guastare un ascensore e non doveste avere i soldi necessari per ripararlo subito, i condomini si potrebbero stancare di dovere fare una lunga coda per usare quello di servizio.

Scopo del gioco, sviluppato da una software house giapponese, tale Handbook, è migliorare costantemente il grattacielo fino a guadagnare le sette stelle che contraddistinguono gli impianti di classe. È di vitale importanza tenere conto dell'umore della gente che ci vive, perché anche avendo tutte le attrezzature di questo mondo, dai negozi alle banche, dai parcheggi ai cinema, se l'affitto è troppo alto o la manutenzione scarsa, gli inquilini se ne andranno. Se, viceversa, l'affitto dovesse essere troppo basso, i soldi non basterebbero per far fronte ai lavori di ristrutturazione e di ampliamento, quindi fallireste in poco tempo.



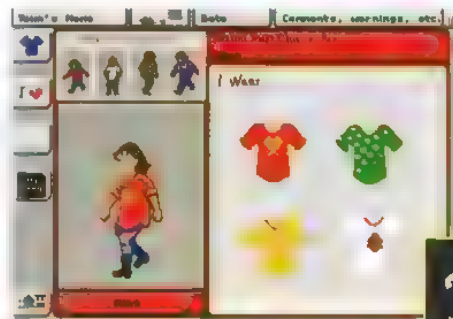
Il terzo titolo della Maxis, *Sim Rain Forest*, riprende il tema protagonista di *Sim Earth* e *Unnatural Selection*: la natura. I lavori sono iniziati due anni fa e se ne sta occupando la Intelligent Games. Si può giocare in due modi: costruendo il proprio paradiso terrestre dove natura e opere umane convivono in pieno equilibrio, oppure contro degli avversari computerizzati che cercheranno di distruggere, senza pensarci due volte, tutto quello che è stato creato nel pieno rispetto della natura. Il giocatore impartirà ordini particolari a degli agenti specializzati (ognuno con il proprio compito) che si recheranno nella zona prescelta ed eseguiranno i comandi a seconda delle loro possibilità. Uno dei primi compiti consisterà nel ripulire una zona della foresta, dove in un futuro sorgerà un albergo in grado di accogliere i visitatori che verranno ad ammirare il parco. Una volta aperto il centro di accoglienza, sarà opportuno assegnare degli agenti alle zone di interesse pubblico in modo da scoraggiare i soliti turisti che lasciano in giro rifiuti e che deturpano il paesaggio.

Il gioco si risolve nella continua ricerca di soluzioni a problemi ambientali, il più delle volte evitabili con un programma di prevenzione ben studiato. Siccome sarà difficile disporre di un elevato numero di agenti da destinare alla prevenzione (si comincia con pochi uomini che con il procedere del gioco aumentano), bisognerà scegliere quali zone hanno priorità rispetto alle altre. Lo stesso discorso vale per i fondi economici e per le risorse disponibili.

Se siete degli ambientalisti nati e passate i lunedì di ogni settimana a ripulire i boschi dai rifiuti lasciati dai gitanti della domenica, allora *Sim Rain Forest* potrebbe fare per voi. Se invece siete degli industriali senza cuore che si divertono a riempire i fiumi di schiume incolori e acidi corrosivi, allora *Sim Rain Forest* potrebbe piacere anche a voi. Sì, perché nelle intenzioni dei programmatori c'è un simulatore di foresta pluviale realistico al massimo, quindi non è necessario che vi improvvisiate difensori della natura: potete anche tagliare tutti gli alberi e inquinare i corsi d'acqua, ma non aspettatevi di vedere la vostra foto sulla copertina di *Airone*. La Maxis conta di terminare *Sim Town* e *Sim Tower* per gennaio/febbraio, mentre di *Sim Rain Forest* al momento non si sa niente di certo, anche se è probabile che venga pubblicato anch'esso nei primi mesi del '95. Le prime versioni a uscire saranno quelle per PC e MAC (a parte *Sim Rain Forest* che sarà disponibile solo per PC CD-ROM), sia su dischetti che su CD, mentre non è difficile credere che prima o poi seguiranno quelle per A1200, così come è successo con *Sim City 2000*.

**Derek De la Fuente**

Per personalizzare *Sim Town* è possibile cambiare il nome di ogni singolo abitante del centro urbano, decidere come vestirlo scegliendo tra i diversi abiti disponibili, assegnargli una frase ricorrente con la quale identificarlo e scegliere le sue preferenze a livello di alimentazione, sport, passatempo, ecc. Particolari apparentemente insignificanti come questo e il look "infantile" delle finestre dimostrano che la Maxis ha voluto puntare sul pubblico giovanile. Se questo episodio dovesse avere successo, la casa potrebbe creare una serie di simulazioni dedicata ai più piccoli.







# in breve...

**Per gli amanti dei rompicapi è in arrivo il nuovo capitolo della fortunata saga di *Lemmings*. Inoltre, entro dicembre usciranno un wargame decisamente apocalittico della Mindscape e due frenetici giochi di corse, il violento *Cars... Rapid Fire* e il più sportivo *Powerslide*.**

## ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

*Psygnosis*

La Psygnosis ha recentemente annunciato l'uscita di un nuovo capitolo delle avventure dei roditori più simpatici del mondo dei videogiochi.

Dopo *Lemmings* e *Lemmings 2* (oltre ai vari expansion disk come *Oh, no! More Lemmings* e *Christmas Lemmings*), ora è il turno di *All New World of Lemmings*, un rompicapo praticamente identico nel concept ai due predecessori, con alcune caratteristiche del primo e altre del secondo, ma anche con particolarità tutte sue che si annunciano come interessanti e molto divertenti.

I *Lemmings* presenti in questo nuovo capitolo sono i "classic" (quelli del primo gioco), gli egiziani e gli "shadow-lemmings" una specie di lemming "ninja" molto agili.

Gli sprite sono più grossi e più dettagliati e i livelli sono stati realizzati in modo da offrire una sfida sia per chi gioca per la prima volta a *Lemmings*, sia

per chi è già un veterano dei rompicapo.

Le azioni che i *Lemmings* possono intraprendere sono molto inferiori rispetto a quelle di *Lemmings 2*, e sullo schermo ci sono delle icone che, una volta raccolte, possono fungere da "bonus" con azioni particolari a tempo da usare su oggetti o in un determinato punto del livello. Inoltre, per la prima volta nella storia dei *Lemmings*, ci sono nemici da affrontare e piccoli roditori capelluti tenuti prigionieri in gabbie, che dovrete riuscire a liberare per terminare il livello.

Il gioco, disponibile fra poco, è previsto in versione PC (sono richiesti 4 Mb di RAM e circa 10 Mb di hard disk, oltre che una scheda VGA), in versione CD-ROM, Amiga 500, Amiga 1200 e 3DO.

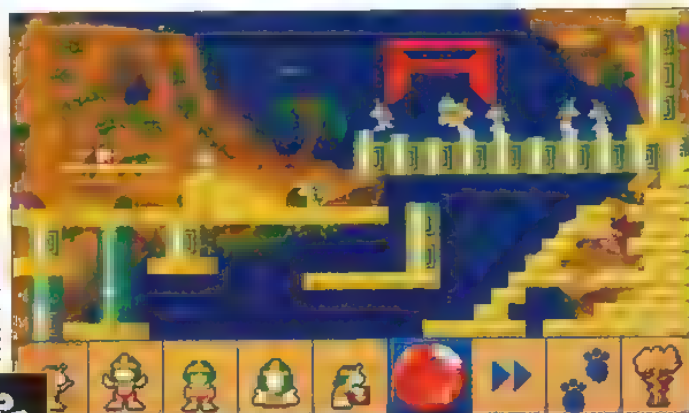
## TICONDEROGA

*Mindscape*

Il *Ticonderoga* è un incrociatore militare della Marina degli Stati Uniti, l'ammiraglia di una forza d'assalto che include navi, sottomarini e aerei. Non si tratta del solito gioco di strategia militare e di scontri bellici marini, ma di un gioco di ruolo in visuale soggettiva molto differente da quello che vi potrete aspettare.

Tutti gli elementi di un GdR militare sono presenti: interazione con personaggi non giocanti all'interno delle missioni, missioni progressive (il risultato della missione precedente determina gli avvenimenti successivi), interazione con i subordinati per dare ordini di ogni tipo, avanzamento di grado e promozioni, con medaglie e ancora maggiori responsabilità e, naturalmente, briefing e debriefing per ogni missione.

Il gioco, che verrà prodotto in versione CD-ROM, include missioni, scenari e ambientazioni particolarmente realistiche, musiche eccezionali e grafica notevole in Super VGA. Dovrebbe essere disponibile per PC CD-ROM entro dicembre.







## CARS... RAPID FIRE

GTE

Questo gioco, per la gioia di chi non ama le lunghe installazioni, testerà automaticamente il vostro sistema, con tanto di scheda sonora e video. Una volta installato il gioco, potrete mettervi al volante di una macchina futuristica e affrontare la bellezza di ventiquattro livelli di iperviolenza nelle strade delle megalopoli del futuro, tra ragni meccanici, robot assassini e altri scritterati piloti come voi.

All'inizio dovrete scegliere tra quattro veicoli, ognuno con caratteristiche diverse e particolari. Viaggerete in un mondo 3D ricostruito con molto realismo e dovrete fare attenzione a edifici, pali della luce, alberi... Ma la cosa divertente è che non si tratta di un semplice sparatutto su ruote, in cui dovrete semplicemente avanzare e colpire tutto ciò che si muove, ma di un vero e proprio simulatore di guida con missioni da portare a termine e obiettivi da raggiungere. Vi muoverete nel West americano, in città industriali, su basi lunari e dentro caverne... Per certi versi ricorda un po' *Quarantine*, e potrebbe non essere male: speriamo che mantenga la stessa profondità...

*Cars* sarà disponibile fra poco per PC CD-ROM.



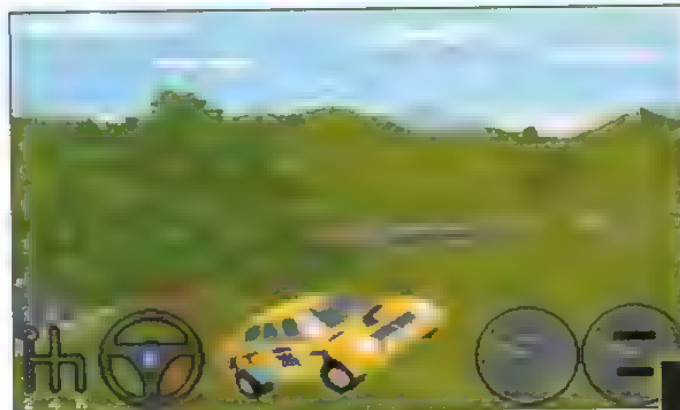
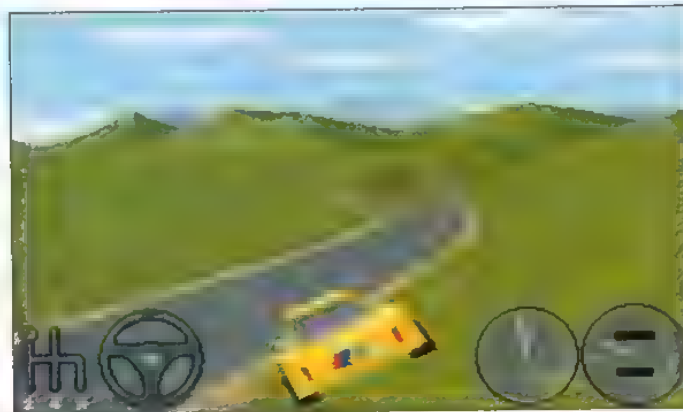
## POWERSLIDE

Elite

Si tratta di uno dei pochi giochi della Elite a essere stato sviluppato al di fuori della software house, da quelli della Maelstrom. Si tratta di un simulatore di guida particolarmente realistico, capace di tener conto di molti fattori durante la corsa, come il numero di ruote che sta toccando per terra in un determinato momento, il tipo di macchina (se è una 4X4 o meno), i principi dell'aerodinamicità, ecc.

Ci sono sei tipi diversi di automezzi (la più conosciuta è la Escort Cosworth) e sette tipi di tracciati con diversi terreni e difficoltà crescente, tutti più o meno lunghi cinque miglia. Il giocatore sarà in grado di guidare in qualunque punto del territorio della pista, senza limitazioni di alcun tipo (potrà andare contro mano o al di fuori della striscia d'asfalto). Inoltre il programma presenta condizioni atmosferiche variabili con incredibile realismo. Il display con i comandi mostrerà tutti gli accessori di un buon simulatore di guida, ma non ci sarà alcun indicatore di danno (basterà guardare il texture mapping della macchina stessa, che cambia man mano che il mezzo si danneggia).

Il gioco dovrebbe essere disponibile tra poco in versione PC e 3DO.





**NEWEL<sup>®</sup> srl**  
**COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES**  
 20155 MILANO - VIA MAI MARON 75  
 TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)  
 FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)  
**ORDINA SUBITO:**  
**02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

# ENTRA NEL FANTASTICO MONDO MULTIMEDIALE

## IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CD-ROM PER PC E MAC



**SOUNDELASTER AWE 32 BIT + ASP L. 549.000**

**KIT MULTIMEDIALI\*:**  
**EDUTAINMENT CD 16 L. 829.000**  
 Sound Blaster 16 Bit + 20 programmi  
 + Cd Rom Creative  
**...E LA GRANDE OFFERTA !!!**  
**DISCOVERY CD 16 L. 399.000**  
 Sound Blaster 16 Bit + programmi  
 + Cd Rom Creative

**LETTORE CD ROM "SONY": DOPPIA VELOCITÀ - MULTISESSIONE + CONTROLLER L. 295.000\***



**INOLTRE SU OLTRE 2000 PROGRAMMI PER IL TUO PC SCONTI FINO AL 50%**

### NUOVO PC TOP MEDIA - Case Desktop Deluxe

|                                 |   |                               |
|---------------------------------|---|-------------------------------|
| CPU: Intel 486 DX 2/66 a 66 Mhz | Memoria Ram: 4 Mb   | Floppy Drive da 3,5           |
| Hard Drive da 270 Mb            | Scheda Video SVGA 1Mb 1024x768                              | Monitor 1024x768 - 0,28 Pitch |
| Tastiera 102 tasti italiana     | Controller per 2 FD e 2 HD, 2 seriali, 1 parallela e 1 game |                               |

**SOFTWARE PACK: DOS 6.12 IBM+Windows 3.11 Mouse Microsoft compatibile + CD Rom Sony**

**L. 2.190.000\***

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. \*PREZZI IVA ESCLUSA**

I PREZZI DELL' HARDWARE SONO IVA ESCLUSA - I PREZZI DEL SOFTWARE SONO IVA COMPRESA - I MARCHI NOMI E LOGHI SOPRACITATI APPARTENGONO A LEGITIMI PROPRIETARI



# LA GUERRA DEI MONDI

**Orchi contro umani, da sempre una delle battaglie più classiche del genere fantasy.**

**Che ne direste di prendere il comando di un villaggio di orchi cattivissimi e cercare di cancellare la razza umana dalla faccia della Terra?**

**Coraggio, allora, perché tra circa un mese con *Warcraft* potrete sfogare l'orco che è in voi!**

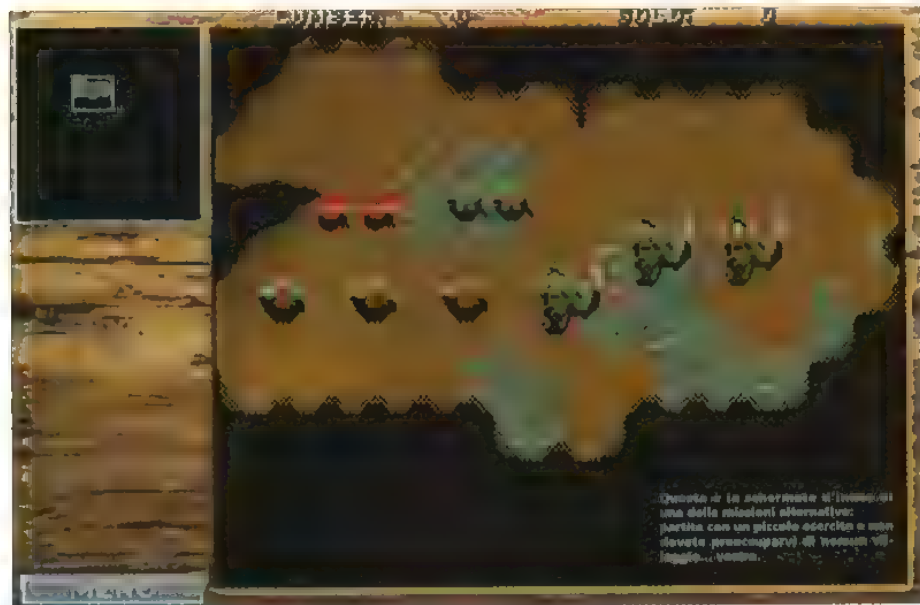


**A** dire il vero in *Warcraft*, l'imminente gioco di strategia dell'Interplay, potrete anche stare dalla parte dei vostri simili, ma perché perdere un'occasione bella come questa? Tutto inizia in un'epoca in cui, nel mondo degli orchi, tutte le terre sono state conquistate e la mancanza di battaglie, che tengano occupati gli spiriti ribelli, provoca sommosse e insurrezioni ogni giorno. Alla ricerca di una soluzione, gli sciamani del più potente comandante degli orchi riescono a creare un varco dimensionale che porta in un nuovo mondo.

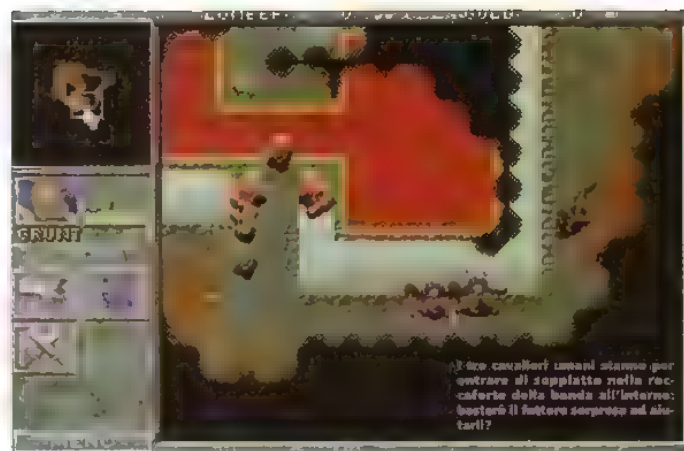
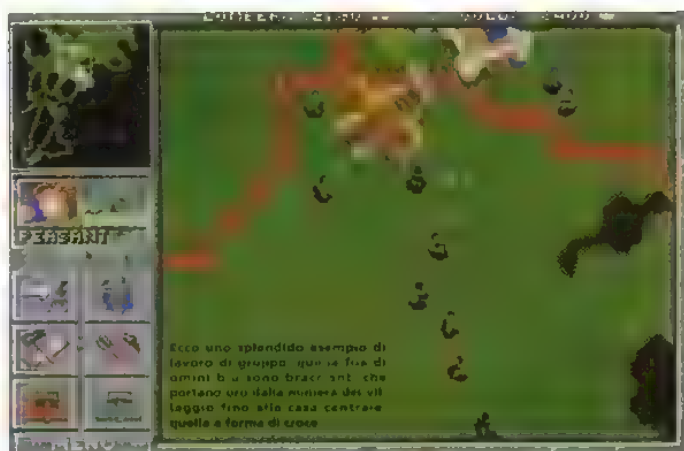
Il mondo appena scoperto si rivela molto simile a quello degli orchi, popolato da una specie orgogliosa e potente anche se fisicamente inferiore: la razza umana. La possibilità di invadere un mondo completamente vergine e di buttarsi a capofitto in nuove battaglie per poterle poi raccontare attorno ai fuochi negli anni futuri è ovviamente invitante, quindi interi eserciti di orchi passano nel varco aperto dagli stregoni e iniziano a spargersi per il nuovo e promettente territorio...

In *Warcraft* è possibile scegliere se stare dalla parte dei conquistatori o degli invasori; in entrambi i casi, inizialmente bisognerà far crescere, sia urbanisticamente che militarmente, un piccolo villaggio fino a che non si avranno abbastanza risorse belliche da utilizzare in battaglia. Il gioco è diviso in missioni che presenteranno situazioni molto differenti tra loro, come agguati, rapimenti, salvataggi di persone importanti o esplorazioni di zone pericolose come piccoli dungeon e castelli nemici.

La costruzione di un villaggio efficiente è simile a una versione rupestre di *Sim City*: inizierete con qualche bracciante e un paio di fattorie, e







dovrete esplorare il territorio vicino per trovare le due cose più importanti: oro per le spese e legname per le costruzioni. È buona cosa trovare subito una miniera e addestrare un certo numero di braccianti perché estraggano il prezioso materiale il più velocemente possibile, in modo da averne sempre una scorta adeguata, e quindi dedicare un secondo gruppo di individui alla raccolta di legname da uno dei tanti boschi che si trovano nelle vicinanze.

Una volta raggiunta una certa ricchezza di materie prime, inizia la seconda fase di sviluppo, in cui potrete addestrare i guerrieri dopo aver eretto un edificio apposito, costruire l'officina del fabbro (utilissima per la produzione di armi) e una stalla in cui troveranno posto i destrieri. Procedendo con la costruzione degli edifici religiosi per stregoni e sciamani, capaci di straordinarie e potenti magie in battaglia, sarà utile "creare" dei guerrieri che, in attesa della pugna, si renderanno utili come esploratori per mappare l'intera zona geografica intorno all'insediamento.

Con il passare del tempo, l'esercito crescerà e ai semplici soldati appiedati si aggiungeranno arcieri, cavalieri e catapulte; quando l'esercito del villaggio avrà raggiunto una certa consistenza e sia le armi che gli incantesimi dei maghi saranno stati raffinati, si potrà finalmente (magari dopo aver mandato alcuni esploratori a controllare le forze del nemico) tentare di colpire l'avversario partendo alla conquista del territorio, cosa che potrà essere più o meno semplice a seconda del livello di difesa dei villaggi nemici, e ovviamente a seconda dell'abilità dei nemici stessi, che a volte si dimostreranno davvero intelligenti.

Una volta conclusa la missione si passerà a quella successiva, che potrebbe essere radicalmente differente. A volte non ci sarà nemmeno il villaggio e bisognerà partire direttamente con un piccolo gruppo di guerrieri da condurre in missione nei territori nemici, ad esempio, per prendere o distruggere qualche oggetto importante e facilitare (o impedire, a seconda della fazione scelta) la conquista del nuovo mondo. Inoltre, a parte le missioni diverse per umani e orchi, ci saranno delle missioni neutre contro sporadici nemici comuni, come briganti, demoni e simili.

L'interfaccia a icone del gioco è semplice e intuitiva e permette di comandare i vari omini sia in gruppo che individualmente, così da effettuare con la massima precisione ogni manovra. Si potrà giocare in due via modem, porta seriale o rete.

Il gioco uscirà in versione PC e PC CD-ROM; quest'ultima sarà potenziata con l'aggiunta di scene di intermezzo e delle voci digitalizzate dei combattenti.

**Roberto Camisano**



Man mano che si procede, il villaggio diventa sempre più complesso e le milizie sempre più forti.



Sopra, Bell'esercito, vero? Non è facile riunire una tale forza d'impatto, ma ci sono missioni per le quali potrebbe non essere nemmeno sufficiente.

A lato, Una bella visione d'insieme di come appare un tipico villaggio umano pronto per la battaglia.

Sotto, Due stregoni umani se la prendono pesantemente con uno degli invasori, per lui è finita!





# THRUSTMASTER® PRESENTA F16 FLCS

**IL NUOVO E RIVOLUZIONARIO JOYSTICK  
IDENTICO ALLA CIOCHE DEI VERI F16!**



**PROGRAMMABILE  
E TOTALMENTE  
COMPATIBILE  
CON IL WCS!  
E' DOTATO DI  
QUATTRO CURSORI  
A 8 DIREZIONI  
E DI UN GRILLETTO A  
DOPPIA AZIONE.**

Importatore ufficiale per l'Italia:

## Software Co.

Via Cortina D'Ampezzo 10, 21100 Varese, Tel. 0332-330.094, Fax 0332-331.108

**LO TROVI — INSIEME AGLI ALTRI PRODOTTI  
THRUSTMASTER — PRESSO I SEGUENTI PUNTI VENDITA:**

**ALEX COMPUTER, TORINO,**  
011-770.8959, 011-403.3529,  
011-352.262, 011-403.1114  
**CENTRO GIOTTO, PADOVA,**  
049-807.4575  
**COMPUGAMES, VERONA,** 045-596.068  
**COMPUTER LINE, REGGIO EMILIA,**  
0522-432.679  
**COMPUTER POINT, CAGLIARI,**  
070-41.609  
**COMPUTER POINT, PORDENONE,**  
0434-25.006  
**DEAS SPA, BRESCIA,** 030-336.6461  
**ECS, BOLOGNA,** 051-522.391

**FLOPPY, VARESE,**  
0332-282.389, 0332-830.879  
**FUMAGALLI, LECCO,** 0341-363.341  
**FUN POINT, PISTOIA,** 0573-20.724  
**GIARDINI DEL SOLE, TREVISO,**  
0423-720.419  
**GIOVANNI ARICO', ROMA,**  
06-7720.0329  
**LA CAMERA OSCURA, NAPOLI,**  
081-579.5819  
**LAGO SOFTMAIL, COMO,** 031-300.174  
**MEDIA WORLD:**  
CURNO (BG), 035-461.117  
GALLARATE (VA), 0331-770.776  
MIRABELLO DI CANTU' (CO),  
031-734.831

**MONTEBELLO B. BATTAGLIA (PV),**  
0383-892.940  
**SAVIGNANO S. RUBICONE (FO),**  
0541-348.881  
**MOBERT 5, UDINE,** 0432-294.620  
**NEWEL, MILANO,** 02-3926.0744  
**PERGIOCO:**  
MILANO,  
02-2952.4256, 02-8646.3414  
ROMA, 06-3973.7172  
**QUEEN COMPUTER, TORINO,**  
011-318.56.66  
**TC CENTRO, MILANO,** 02-7608.4526  
**VIDEO LAND GAMES, TRIESTE,**  
040-369.993  
**VIRTUALI, MILANO,** 02-461.936



**WCS MARK II™**  
LA MANETTA PROGRAM-  
MABILE CHE TI CONSENTE  
DI PERSONALIZZARE  
ANCHE IL JOYSTICK



**FCS & FCS PRO™**  
I FAVOLOSI JOYSTICKS  
IDENTICI ALLA CIOCHE  
DEI VERI F15



**RCS™**  
LA FANTASTICA PEDALIE-  
RA IN METALLO CHE  
RENDE LA SIMULAZIONE  
ANCORA PIU' REALE



**FORMULA 1TT™**  
IL NUOVO DISPOSITIVO  
DEDICATO ALLA GUIDA  
AUTOMOBILISTICA CHE  
COMPRENDE VOLANTE,  
LEVA DEL CAMBIO E  
PEDALIERA!

**ACM GAMECARD™**  
LA SCHERA JOYSTICK!



# ZELDA SU COMPUTER

**Il Team 17 da sempre ci vizia con giochi arcade d'eccezione come *Superfrog*, *Project X*, *Alien Breed* e *Body Blows*. Ora, tra i tanti titoli in lavorazione, spunta un'avventura alla *Zelda* che a prima vista ha poco a che fare con lo stile della casa inglese. Le apparenze possono ingannare...**

**S**e c'è qualcuno di voi che non conosce *Zelda* farebbe bene ad andarsi a rileggere la recensione apparsa su K, perché ogni videogiocatore che si rispetti dovrebbe sapere "che cosa" è *Zelda*, anche se non è mai uscito e mai uscirà per computer. Se non avete il numero in cui è apparsa la recensione (K58 di febbraio) poco male: il nostro servizio arretrati funziona molto bene.

*Zelda* viene usato da molti come termine di paragone, essendo una delle migliori avventure di questo tipo, ma purtroppo non esisteva niente del genere né su Amiga né su PC. Fino ad ora.

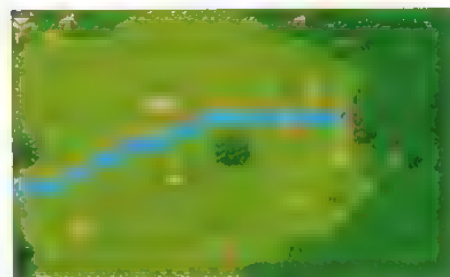
*Witchwood* nasce appunto dal desiderio del Team 17 di creare un'avventura per Amiga e PC che si rifaccia, almeno in parte, al capolavoro su cartuccia; si tratta un progetto che si discosta radicalmente dai precedenti lavori della software house inglese, che ha affidato il compito di svilupparlo alla Synergy. I programmatori hanno dato un'occhiata alle avventure per PC e sono arri-

vati alla conclusione che le loro ambientazioni sono troppo prive di colore (in senso figurato, ovviamente) e che l'arrivo di *Witchwood* avrebbe contribuito a "rinfrescare" il genere.

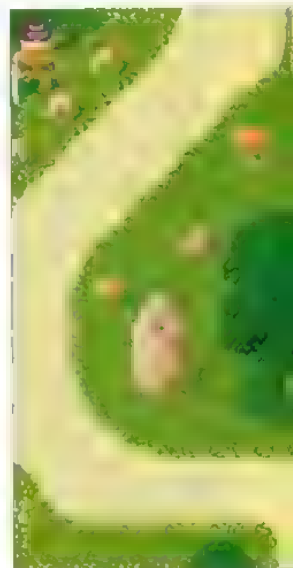
Una sorta di ventata di novità, insomma.

Se è vero che questo gioco porterà un po' di aria nuova nell'ambiente delle avventure, altrettanto non si può dire della trama, che sa di già visto. Il protagonista si chiama Pip, ha sempre vissuto nei boschi e possiede una sorta di empatia con il regno animale, grazie alla quale può parlare con molte creature del bosco e ne può condividere pensieri e opinioni, mentre certe volte potrà addirittura sfruttarne le abilità per superare gli ostacoli. Al suo fianco ci sarà sempre un uccello che lo aiuterà e consiglierà nei momenti più difficili. Alan Bunker, PR del Team 17 (ovvero la persona che si occupa dei rapporti con la stampa e il pubblico), ammette che di originalità nella trama c'è n'è poca, ma sdrammatizza la situazione ricordando che lo stesso Terry Pratchett "ricicla vecchie idee" senza che per questo nessuno storca il naso. È intenzione dei programmatori cercare di ricreare la giocabilità immediata tipica delle avventure arcade per console e per conseguire il loro scopo hanno abbandonato l'idea di un'interfaccia punta e clicca, introducendo l'uso del joystick. Infatti, muovere il proprio personaggio direttamente invece che indicargli la destinazione e combattere piuttosto che affidare il compito alla CPU è più divertente che fare tutto con un "topo" di plastica.

Il vantaggio principale su cui possono contare i computer rispetto alle console è la memoria: nei titoli su cartuccia bisogna risparmiare fino all'ultimo byte riciclando sprite (per esempio applicando una funzione "mirror"



La grafica in stile manga e la giocabilità immediata tipica degli arcade sono gli ingredienti che hanno decretato il successo di *Zelda* per console. Succederà lo stesso anche con *Witchwood*?







Martyn Brown è il project manager che supervisiona i lavori di Witchwood. Nella foto in basso, potete vedere altri due membri del Team 17: la software house responsabile di numerosi successi per PC e Amiga: Alan Bunker (a sinistra) e Marcus Dyson, rispettivamente media manager e project co-ordinator.



per creare i frame speculari o differenziando i vari personaggi unicamente col colore), mentre i PC hanno un sacco di memoria su cui contare, sia RAM che di massa (ovvero l'hard disk). In Witchwood, ci saranno schermate 320x200 a 256 colori, animazioni fluide e audio digitale, per ovvi motivi non sempre presenti nei giochi per console. Rimanendo in argomento tecnico, la versione MS DOS potrà contare su uno scrolling con passo di un singolo pixel (ovvero il massimo in quanto a fluidità) e un codice ottimizzato al massimo, misto assembler e linguaggio C, che riuscirà a compiere un sacco di operazioni senza il minimo rallentamento - prendete ad esempio le ombre degli sprite: rispecchiano effettivamente la forma degli oggetti che le proiettano, il che ovviamente richiede un calcolo di discreta entità, soprattutto se paragonato a quello necessario a disegnare delle ellissi nere come nella maggior parte dei giochi.

Witchwood uscirà per PC, Amiga, PC CD-ROM e CD32. Le prime due versioni dovrebbero essere pronte per Pasqua, mentre quelle su CD non usciranno prima dell'autunno del '95. A differenza delle versioni su disco, quelle su supporto ottico saranno totalmente parlate e avranno sequenze animate in stile cartoon.

La data di pubblicazione è ancora lontana e molto può cambiare in questi mesi. Potrebbe addirittura essere convertito Zelda per computer... no, questo non accadrà facilmente. Comunque sia, Witchwood rappresenta il primo titolo di questo genere per la casa inglese e non è difficile credere che, se avrà successo, molti altri seguiranno l'esempio del Team 17.

Paolo Verri

#### IL MARIO DELLE AVVENTURE

Altro simbolo della Nintendo, secondo solo all'idraulico baffuto, Zelda è nata sul Nintendo 8 bit e in seguito è approdata su SNES e Game Boy, per un totale di quattro episodi. È stata fonte di ispirazione per numerosi cloni, ma purtroppo non è mai stata convertita per computer. Chissà che con Witchwood il Team 17 non riesca nell'impossibile, emulando la perfezione...





# EDIROL presenta "L'OFFERTA DEL MESE"

## Cambia musica!

SENZA CAMBIARE SCHEDA

### SOUND Canvas

DB

PER SOUND BLASTER 16/22,  
SOUND GALAXY PRO 16  
E ANALOGUE

SCD-10 L. 294.000  
SCD-15 L. 378.000

Un prezzo incredibile  
per un upgrade eccezionale  
Incrementa le potenzialità  
della tua scheda audio  
con Roland SoundCanvas DB.

SCD 10: 128 strumenti e 119 strumenti ritmici GM  
SCD 15: 354 strumenti e 178 strumenti ritmici  
ed effetti sonori GS/GM.

La qualità sonora Roland: realismo audio  
superiore a qualsiasi altra scheda.  
La scelta preferita dei musicisti  
professionisti in tutto il mondo.  
Ora a disposizione anche  
degli appassionati di giochi  
e multimedialità sotto  
Windows.

**RICHIEDI  
IL CATALOGO  
"MUSIC EXPRESS"**

## Roland

In omaggio ben 100 brani  
in standard MIDI File GM  
e il software DoReMix™  
"Juke-Box" per comporre  
e selezionare i tuoi brani preferiti.

Spedisci a: EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8 - 20020 Arese (MI)

- ☐ Desidero ricevere SCD 10 al prezzo speciale di Lit. 294.000 (IVA esclusa) + Lit. 10.000 di spese postali (PAGAMENTO CONTRASSEGNO)
- ☐ Desidero ricevere SCD 15 al prezzo speciale di Lit. 378.000 (IVA esclusa) + Lit. 10.000 di spese postali (PAGAMENTO CONTRASSEGNO)
- ☐ Desidero ricevere gratuitamente il catalogo di vendita per corrispondenza "Music Express" by Ediol.

Nome ..... Cognome .....

Via ..... N° .....

CAP ..... Città .....

Tel. .... Fax .....

Codice Fiscale / P. IVA (obbligatorie) .....

# EDIROL

EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8  
20020 Arese (MI)

Tel. 02/93.58.13.93 - 93.58.14.74

Fax 02/ 93.58.13.12



# PROVE SU SCHERMO

**S**tate per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

|           |  |
|-----------|--|
| 900+      | Un classico, raccomandato senza riserve.   |
| 800-899   | Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.          |
| 700-799   | Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.              |
| 600-699   | La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".                |
| 500-599   | Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.                              |
| 400-499   | Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.                         |
| 300-399   | Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.                      |
| 200-299   | Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.                                  |
| 100-199   | Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.   |
| Sotto 100 | Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis. |

## K-PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

### SPARATUTTO ARCADE

#### BANSHEE (Core Design)

Un capolavoro di giocabilità in cui, alla guida di due caccia, potete giocare con un amico contro nemici enormi e spietati. Un vero coin-op per Amiga AGA che ha superato il mitico Project-X del Team 17.

### AVVENTURA ARCADE

#### DOOM (Id Software)

Il perfezionamento di Wolfenstein 3D con una grafica eccezionale, un sonoro coinvolgente e la possibilità di giocare con il modem e in rete: un realismo tale da far venire i capogiri.

### GIOCO DI RUOLO

#### ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il Gdr ultra-totale. Solo Ultima VII Part Two poteva superare Ultima VII Part One, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

### SPORT

#### GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trionfo è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. Ora non resta che attendere Sensible World of Soccer...

### STRATEGIA

#### CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Era della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

### AVVENTURA

#### RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al successo e detronizza The Secret of Monkey Island 2 dall'olimpo delle avventure: il mondo di Zork della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

### SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

#### INDY CAR RACING (Virgin)

La ricchezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono Formula One Grand Prix della Microprose.

### PICCHIADURO

#### MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sul coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

### GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

#### STUNT CAR RACER (Microstyle)

La grafica di questo gioco aveva fatto gridare al miracolo, al tempo della sua uscita. La straordinaria giocabilità e la frenesia dell'azione ne fanno il papà della nuova generazione di giochi di corse.

### SIMULAZIONE SPORTIVA

#### JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

### SIMULATORE DI VOLO

#### FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. Falcon 3.0 ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparso sul mercato.

### AZIONE/STRATEGIA

#### POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. Populous 2 al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impressione storica.

### ROMPICAPPO

#### TETRIS (Spectrum Holobyte)

Tetris è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia giocato nelle innumerevoli versioni in cui è disponibile.

### GIOCO DI PIATTAFORME

#### SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Con l'arrivo dello SNES in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

Il pollice indicatore di giudizio che compare in ogni K-Parametro indica la qualità del gioco. Il pollice alzato significa che il gioco è raccomandato, il pollice abbassato che non lo è.



**POLLICE FAVOREVOLE "POLLICE ALZATO"** Il pollice alzato indica che il gioco è raccomandato. Il pollice abbassato indica che il gioco non è raccomandato.



**POLLICE ABBASSATO "POLLICE ALZATO"** Il pollice abbassato indica che il gioco non è raccomandato. Il pollice alzato indica che il gioco è raccomandato.

**900**  
1 2 3 4 5 6 7

**UNYA CIP** Una predizione dell'area di interesse del gioco. Un solo punto di interesse è indicato, per cui una predizione non è possibile.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



**SUGGERIMENTI** Le pagine seguenti di questo numero contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

**IL GIOCO** Le pagine seguenti di questo numero contengono informazioni e consigli su come affrontare il gioco.

**IL GIOCO** Le pagine seguenti di questo numero contengono informazioni e consigli su come affrontare il gioco.

### PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

|                      |                |    |
|----------------------|----------------|----|
| Little Big Adventure | EA/Delphine    | 34 |
| Space Simulator      | Microsoft      | 41 |
| Aladdin              | Virgin         | 45 |
| Magic Carpet         | EA/Bullfrog    | 48 |
| Colonization         | Microprose     | 52 |
| Wake of the Ravager  | Mindscape/SSI  | 57 |
| Lords of the Realm   | Impressions    | 61 |
| Sensory Overload     | Reality Bytes  | 64 |
| Ecstacy              | Psygnosis      | 67 |
| Aces of the Deep     | Sierra/Dynamix | 70 |
| Novastorm            | Psygnosis      | 72 |
| Loderunner           | Sierra/Dynamix | 76 |
| Kuff'n'Tumble        | Renegade       | 80 |
| Jazz JackRabbit      | Epic MegaGames | 82 |
| FPS Baseball         | Sierra         | 84 |
| Quarantine           | Gametek        | 86 |
| Quik                 | Titus          | 89 |
| The Chaos Engine     | Renegade       | 91 |
| Desert Strike        | Gremlin        | 92 |

Si ringrazia  
Pergloco (Milano)

33  
NOVEMBRE 1994



PROVE SU SCHERMO

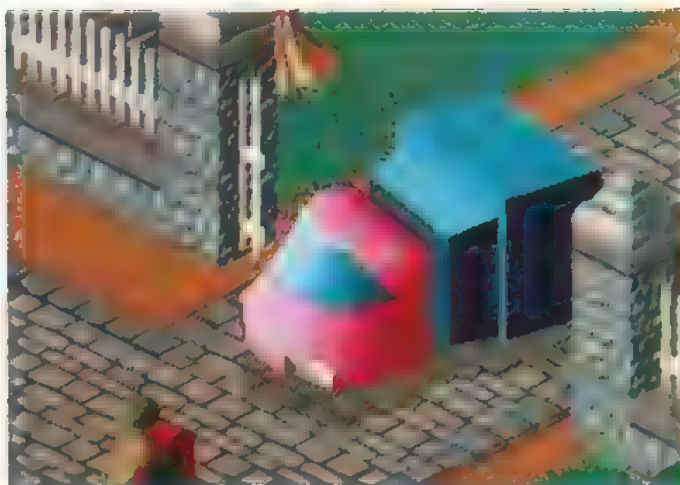
# LITTLE BIG ADVENTURE

**F**rédéric Raynal, autore dello splendido *Alone in the Dark*, non ha certo dormito sugli allori del suo precedente successo e ci riprova con un titolo che farà certamente la felicità di tutti gli avventurieri...

A destra: Un'immagine tratta dalla presentazione in cui si può osservare il sapiente uso di pregevoli tecniche di rendering (in *LBA* è stato usato il Gouraud Shading).

Sotto: Conviene sempre cercare di scambiare due chiacchiere con i personaggi incontrati durante il gioco (a meno che non siano palesemente ostili). Molto spesso forniscono utili indizi.

Sotto a lato: Le guardie-elefante sono davvero pericolose. Eccone una che sta riposando in attesa di entrare in azione e non si è ancora accorta della nostra presenza. Perché disturbarla?



*Alone in the Dark* era davvero un bel gioco: interfaccia innovativa, grafica e sonoro curatissimi, inquadrature originali e una valanga di problemi da risolvere. Non c'è affatto da stupirsi quindi se *Little Big Adventure* (per noi *LBA*) risulta all'altezza dell'illustre predecessore. Naturalmente nel frattempo la tecnologia ha compiuto passi da gigante (ai tempi di *Alone* i CD-ROM non erano ancora una grossa realtà), i giochi sono migliorati sotto tutti gli aspetti e le macchine-gioco si sono evolute in maniera a dir poco sorprendente. Il buon vecchio Raynal si è però tenuto al passo con i tempi, incorporando nel gioco una serie di innovazioni tecniche in grado di rendere *LBA* uno dei giochi più interessanti usciti negli ultimi mesi. Naturalmente, trattandosi di un prodotto che fa della grafica, dell'animazione e del sonoro i suoi punti di forza, ha bisogno di un generoso arsenale di potenti mezzi tecnici - leggi processore, CD-ROM, scheda grafica in alta risoluzione, audioscheda - per poter essere apprezzato adeguatamente.

Ma partiamo dalla trama del gioco, molto bella ed originale. Il pianeta Twinsun - così chiamato perché riscaldato da due soli - è popolato da quattro razze: i Grobo (simili a elefanti), i Lapinoidi (una sorta di conigli molto schivi e intelligenti), i Quetch (la razza più simile agli uomini) e i Bobolli (strane creature sferiche). Queste razze vivevano in pace fino all'arrivo del perfido Dottor Funfrock, un dittatore che, grazie all'utilizzo di cloni e a fedeli milizie, governa con





pugno di ferro tutto il pianeta. Il giocatore veste i panni di Twinsen, appartenente alla razza dei Quetch, che all'inizio del gioco si trova rinchiuso in un manicomio perché considerato socialmente pericoloso (per il dittatore, naturalmente). Twinsen ha infatti avuto alcuni sogni premonitori, in cui la dea Sendell lo indica come colui che dovrà sconfiggere il malvagio Dottor FunFrock e salvare il pianeta. È necessario quindi fuggire dalla prigione e tornare a casa dalla propria ragazza, Zoe, per confidare il contenuto dei sogni e la missione da compiere.

Come sempre, più semplice a dirsi che a farsi. La fortezza in cui Twinsen è custodito brulica di guardie e al di fuori è pattugliata ininterrottamente da soldati. La città invece pullula letteralmente di robot adibiti alla sicurezza e di pattuglie di cloni che setacciano le strade alla ricerca di evasi e di individui sospetti.

Risulta quindi molto facile, se non si prendono le dovute precauzioni, finire nelle mani della milizia ed essere risbattuti in cella in meno che non si dica o ancor peggio imbattersi in qualche soldato di guardia o in un clone che non esita a far fuoco alla vista del povero Twinsen.

La prima cosa che colpisce in LBA è la grafica: la presentazione è davvero meravigliosa ed è realizzata in maniera superba con grande attenzione ai dettagli. L'utilizzo di complesse tecniche di rendering reso possibile dall'impiego di macchine molto potenti (la Delphine ha messo a disposizione del team di sviluppo una workstation Silicon Graphics) ha permesso la realizzazione di un'introduzione più simile ad un cartone animato che ad una normale sequenza d'apertura. La grande mole di dati necessaria per la presentazione e per le varie sequenze intermedie è stata stipata su un CD-ROM - mai come in questo caso utilizzato più saggiamente.

**La prima cosa che colpisce in LBA è la grafica: la presentazione è davvero meravigliosa ed è realizzata in maniera superba con grande attenzione ai dettagli**



te.

## DIMMI COME AGISCI E TI DIRO' CHI SEI...

Twinsen può assumere quattro diverse modalità di comportamento che gli consentono azioni differenti. È molto importante comportarsi nella maniera corretta per superare i vari ostacoli in cui ci si imbatte nel corso dell'avventura. A volte la scelta sbagliata può risultare fatale o impedire di raccogliere preziosi indizi. Provate un po' ad avvicinarvi con aria minacciosa a un elefante, con la luna di traverso, con l'intenzione di scambiare quattro chiacchiere.



**NORMALE** - In questa modalità Twinsen si muove in tutta naturalezza e senza fretta. Da utilizzare quando si è relativamente tranquilli e al sicuro. Agendo in questa modalità è possibile leggere (davanti a cartelli o scritte), esaminare e frugare (di fronte a oggetti) e parlare (se ci si trova davanti a creature intelligenti).



**SPORTIVO** - Il passo diventa scattante e Twinsen si trasforma in un provetto praticante di jogging. Può correre molto velocemente per trarsi d'impaccio da situazioni poco piacevoli o per scivolare agilmente dietro le spalle di una sentinella poco attenta. Agendo in modalità Sportivo si possono spiccare salti molto alti per superare muretti o raggiungere posizioni più elevate.



**AGGRESSIVO** - Ti spiezzo in due! Quando si trova in modalità Aggressivo è meglio lasciarlo stare: il buon Twinsen è in guardia e pronto a menare le mani. Agendo in questa modalità si possono sferrare dei colpi in maniera automatica o, escludendo l'opzione, è possibile scegliere il tipo di attacco da usare contro un nemico (pugno, calcio volante, eccetera).



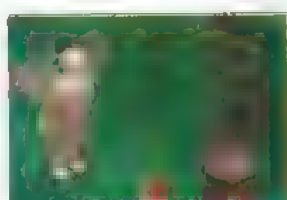
**DISCRETO** - In questa modalità che sta tra il Buono e il Sufficiente (va bene, si faceva per scherzare...) è possibile camminare con passo felpato per non farsi scoprire. Si può scivolare silenziosamente alle spalle dell'avversario o svignarsela indisturbati. Agendo in modo Discreto è possibile nascondersi e rimanere immobili cercando di non attirare l'attenzione.

Anche nel gioco la grafica riveste un ruolo primario: la scelta della SuperVGA penalizza i giocatori con macchine meno potenti ma è una vera delizia per gli occhi. Gli oggetti e gli ambienti disegnati con l'utilizzo dell'algoritmo di Gouraud acquistano spessore e compattezza e fanno bella mostra di sé nell'abbagliante universo dei 256 colori! I paesaggi sono coloratissimi, ricchi di dettaglio e disegnati magistralmente.

LBA utilizza una "classica" visuale isometrica (in questo caso Alone era più innovativo con le sue originali inquadrature sempre variabili) che non toglie però nulla al gioco. La risoluzione è di 640x480 ma è possibile, per vedere meglio certi particolari o per circoscrivere l'azione, passare a un formato di 320x200 - sempre a 256 colori - che visualizza a tutto schermo le immediate vicinanze del personaggio, con la semplice pressione di un tasto.

Anche durante il gioco, per richiamare l'attenzione su certi avvenimenti, si ha il passaggio da una risoluzione all'altra, una scelta che pur presentando lo svantaggio di mostrare una scena a risoluzione più bassa

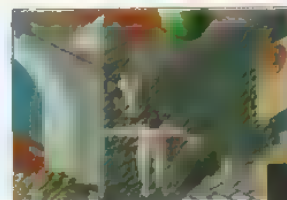
verrà l'azione, passare a un formato di 320x200 - sempre a 256 colori - che visualizza a tutto schermo le immediate vicinanze del personaggio, con la semplice pressione di un tasto.



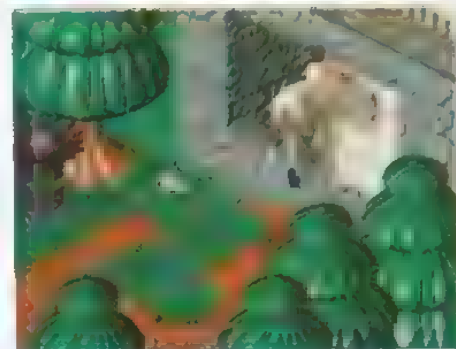
Ecco uno dei famosi portaquadrigli che insieme al quadrigli consente di ottenere diverse chance per ricominciare.



Questo dispiegamento di forze non preannuncia nulla di buono. Meglio darsela a gambe!



Si può saltare da altezze elevate ma se la distanza è troppa si rischia di perdere molta energia.



La zona da esplorare è vastissima e si corre sempre il rischio di dimenticare qualche luogo nascosto e appartato. Bisogna sempre intrufolarsi ovunque.



# LITTLE BIG ADVENTURE

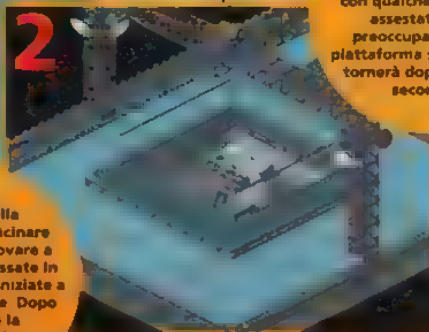


Little Big Adventure è un gioco che prima o poi arriverà sicuramente sulle pagine del TNT ma in attesa di quel fatidico giorno vi aiutiamo a far uscire il povero Twinsen dalla prigione. Preparatevi, si parte...

Appena il guardiano è atterrato, passate in modalità Aggressivo e stendetelo con qualche colpo ben assestato. Non preoccupatevi se la piattaforma si allontana: tornerà dopo qualche secondo.



Per attirare l'attenzione della guardia e farla avvicinare alla cella potete provare a muovervi un po'. Passate in modalità Sportivo e iniziate a sgranchirvi le gambe. Dopo qualche istante la piattaforma si avvicinerà per un controllo.



Tornate in modalità Sportivo e correte verso sinistra, in modo da arrivare alla colonnina d'allarme. Il medico di questa stanza è un vero codardo e cercherà subito di premere il pulsante per avvertire le guardie: bloccategli la strada ed eliminatelo.



Salite sulla piattaforma e raggiungete la sala di controllo. Eliminate la guardia e il medico, ottenendo così una chiave.



Con la chiave in vostro possesso, scendete le scale, andate verso sinistra e aprite la porta che conduce a un'altra sezione della prigione.







6  
Procedete verso l'alto ed entrate nella porta a sinistra, dove dovrete eliminare la coriacea guardia dell'infermeria.



7  
Uscite e recatevi nella stanza accanto: esaminate gli armadietti a sinistra per trovare la Carta d'identità e la Molomap.



8  
Cambiatevi d'abito dietro il paravento (avviene in maniera automatica). Ora sarete vestiti da infermieri e dovrete cercare di destare meno sospetti possibile.



9  
Salite la rampa di scale che porta al piano superiore. Non cercate di aprire la porta che si trova in basso a sinistra se non volete trovarvi faccia a faccia (faccia a proboscide?) con una guardia-elefante.



10  
Entrate nell'atrio della prigione ed eliminate la guardia vicino alla colonna d'allarme (trattata in Inganno dai vostri vestiti si lascerà avvicinare) e l'altro medico in possesso di una seconda chiave.



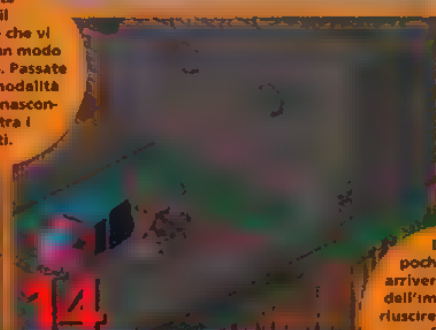
11  
Aprirete la porta: vi ritroverete fuori dall'edificio principale circondato da soldati. Qui si respira già un'aria diversa!



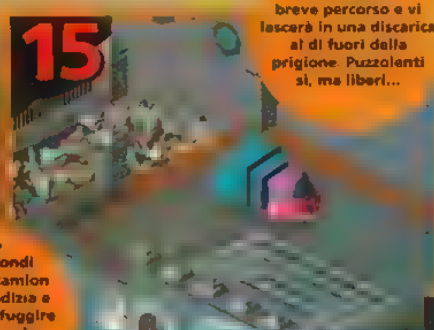
12  
Ritornate in modalità Sportivo e correte a perdefiato fuori dall'edificio fino all'immondizia in alto a destra.



13  
Parlate con il Lapinoide che vi suggerirà un modo per evadere. Passate quindi in modalità Discreto e nascondetevi tra i rifiuti.



14  
Dopo pochi secondi arriverà il camion dall'immondizia e riuscite a fuggire senza farvi vedere dalle guardie.



15  
Il camion percorrerà un breve percorso e vi lascerà in una discarica al di fuori della prigione. Puzzolenti sì, ma liberi!





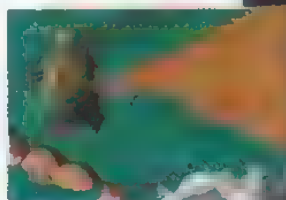
Non si discute, il K-Parametro continua a rimanere il caro vecchio *Return to Zork*. LBA non riesce a detronizzarlo, sarà per quella visuale isometrica che lo "invecchia" un po' o per la presenza di qualche piccolo neo... Se non fosse per il parlato che è rigorosamente in inglese (senza nemmeno il testo) *Return to Zork* sarebbe davvero perfetto. Un'avventura da avere ad ogni costo che farà la gioia di tutti gli avventurieri (un po' più di quelli che capiscono molto bene l'inglese). Altrimenti si può sempre ripiegare sull'ottimo *Alone in the Dark* (dello stesso autore) o sul sequel, *Alone in the Dark 2*.



(con pixel più grossi e, se vogliamo, un po' meno piacevoli a vedersi) riesce a raggiungere perfettamente lo scopo. L'animazione è molto fluida ed è comunque legata alla potenza del processore. Infatti, per riuscire a rendere giocabile LBA anche su macchine meno potenti - secondo una tendenza ormai affermata - vengono tolti alcuni frame di animazione. In questo modo, la velocità resta sempre buona e l'unica a farne le spese è la fluidità del movimento. I personaggi, comunque, si muovono nell'universo di gioco in maniera completa e credibile. I Grobo sbattono le orecchie e camminano goffamente, i Lapinoidi avanzano più nervosamente e si spostano con agilità, i movimenti sono chiari e dettagliati e denotano la solita cura maniacale dei particolari che pervade ogni aspetto del gioco.

Anche il controllo del personaggio principale è realizzato con cura e semplicità, come il resto dell'interfaccia. Con i tasti cursore è infatti possibile avanzare, indietreggiare e girarsi in senso orario ed antiorario mentre con la barra spaziatrice si "agisce" a seconda della modalità in cui ci si trova. Questo metodo di controllo molto naturale è però inizialmente fonte di confusione, vista la grande precisione della grafica: è infatti necessario prendere le misure per evitare di finire in qualche angolo - magari quando l'azione incalza - o di sbattere contro lo stipite di una porta a tutta velocità solo per aver calcolato male le distanze.

Twinsen ha poi la possibilità di agire in quattro modi diversi a seconda della modalità selezionata dal giocatore. Con la semplice pressione di un tasto è possibile scegliere se attuare un comportamento Normale, Sportivo, Aggressivo o Discreto. A seconda della scelta, Twinsen si muoverà in maniera consona (camminando, correndo, avanzando in maniera minacciosa o con passo felpato) e agirà di conseguenza se verrà premuta la barra spaziatrice (esaminerà gli oggetti o parlerà, salterà, lotterà e si nasconderà). Questa interfaccia non obbliga perciò il giocatore a ricordare una marea di tasti o a destreggiarsi tra decine di icone ma, al contrario, gli permette di compiere azioni diverse a seconda della modalità impostata.



Come se non bastassero i cloni, i robot e le guardie-elefante ora ci si mettono anche i soldati

In alto: La città è pattugliata anche da unità meccaniche che non sono certo molto elementari con gli evasi. Meglio non incontrarle o si rischia di fare una brutta fine.

**Gli oggetti e gli ambienti disegnati con l'utilizzo dell'algoritmo di Gouraud acquistano spessore e compattezza e fanno bella mostra di sé nell'abbagliante universo dei 256 colori!**

Inoltre, come in ogni avventura, è possibile richiamare l'inventario per usare gli oggetti trovati nel corso del gioco. Alcuni di questi - quelli più importanti o di uso più comune come la Sfera Magica e l'Holomap - hanno un tasto di selezione rapida che evita di dover entrare nell'inventario per selezionarli prima di poterli utilizzare. Anche il suono è all'altezza della situazione: trattandosi di un gioco recentissimo è possibile utilizzare, oltre a una miriade di schede di buona qualità, anche le schede audio più recenti, compresa la smodata Sound Blaster AWE32. Gli effetti sonori sono meravigliosi e il commento sonoro più che adeguato come già era avvenuto per *Alone in the Dark*. Visto lo spazio a dispo-

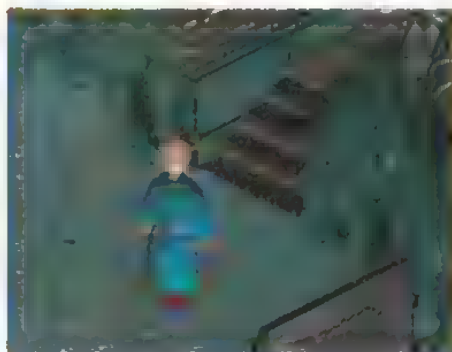


Dopo lungo peregrinare abbiamo finalmente trovato Zoe, la ragazza di Twinsen. Quante cose da raccontare!



La casa di Twinsen è piena di oggetti interessanti e va esplorata molto attentamente.





Il mondo di Twinsun è davvero molto vasto. Vi capiterà di esplorare isole, città, foreste e naturalmente grotte.

sizione fornito dal CD-ROM è anche possibile ascoltare le voci dei personaggi (solo in inglese, francese e tedesco purtroppo) e scegliere se visualizzare o meno il testo scritto (per noi indispensabile visto che non possiamo ascoltare le voci direttamente in italiano). Un vero peccato, perché sentire parlare le varie creature con le loro peculiarità e le loro inflessioni è un vero spasso e aggiunge un'ulteriore dimensione al gioco. LBA è un gioco che non si presta ad essere finito nel giro di qualche giorno: la sua vastità è sbalorditiva. Il mondo di Twinsun è costituito da dieci isole tutte esplorabili, da alcune catene montuose e da un oceano e i problemi da affrontare in questi luoghi sono molteplici e di varia difficoltà. Alcuni, specialmente quelli iniziali, sono di semplice soluzione e aiutano il giocatore a calarsi nel gioco, mentre altri possono essere superati grazie all'aiuto di alcuni personaggi incontrati nel corso dell'esplorazione. Basta infatti avvicinarsi in modalità Normale a una qualunque creatura - naturalmente amica - e premere la barra spaziatrice per iniziare una conversazione. Le domande che vengono poste o le risposte che vengono date non sono selezionabili: il tutto avviene automaticamente fino alla fine della conversazione.

Risultato: interattività con i personaggi piuttosto scarsa.

Se all'inizio il giocatore attraversa una sorta di percorso obbligato per fuggire dal manicomio in cui è internato, una volta all'aperto può seguire diverse strade. È quindi indispensabile salvare molto spesso per evitare di trovarsi in situazioni pericolose da cui risulta poi difficile tornare indietro. La gestione dei salvataggi è quanto di più strano ci si possa aspettare: in quasi tutte le avventure è possibile salvare il gioco e ricaricarlo quante volte si vuole, ripristinando le condizioni al momento del salvataggio. Anche in LBA si può salvare e ricaricare, ma se durante la partita si viene arrestati nuovamente e si decide di ricaricare una situazione una seconda volta ci si ritroverà in cella, perché il salvataggio è "dinamico" e "monouso". Da qui la noiosa necessità di fare dei doppi (se non tripli) salvataggi nelle situazioni più intricate. Per fortuna LBA viene parzialmente incontro al giocatore dandogli la possibilità, in caso di morte, di ricominciare dall'ultimo salvataggio per un numero variabile di volte. Nel corso del gioco, infatti, Twinsun può trova-



Genere Avventura  
Casa EA Design  
Sviluppatore Acchi e Software




- Grafica e animazione superba
- Estrema cura di tutti i particolari
- Interfaccia molto semplice e funzionale
- Ottima longevità.

# K VOTO

## 930

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Versione PC CD ROM**

Inutile dire che l'unità CD-ROM (meglio se a doppia velocità) è indispensabile per giocare questo piccolo gioiellino oltre a circa 10,5 Mb di spazio su hard disk (35 Mb se si desidera installare il parlato su disco rigido per un accesso più veloce). LBA gira adeguatamente sui 486 (benino sugli SX a 25 MHz e sui DX a 33 MHz, molto meglio sui DX2 e sui Pentium) mentre non sono da prendere in considerazione processori più lenti. La memoria consigliata è di 4 Mb (se sono 8 è ancora meglio). La scheda video deve essere una SuperVGA a 256 colori (ce ne sono una trentina tra cui scegliere) VESA-compatibile (non preoccupatevi, lo sono quasi tutte) con almeno 512 Kb. Sono supportate le schede audio più diffuse quali AdLib, Gravis Ultrasound, Roland, Pro Audio Spectrum e tutta la famiglia delle Sound Blaster compresa la AWE32.

re oltre che delle monete (utili per comperare oggetti e generi di conforto) e dei cuoricini (ripristinano l'energia persa durante i combattimenti), anche dei quadrifogli e delle scatole portaquadrifogli. Ogni quadrifoglio, completo della propria scatola, permette di ottenere un'ulteriore chance in caso di morte. Meglio di niente certo, ma sta di fatto che questa bizzarra gestione dei salvataggi è un vera nota di demerito per il gioco e la sua implementazione - tecnicamente obbligata o voluta che fosse - sarebbe stata preferibilmente da evitare. Soddisfacente, invece, la traduzione in italiano che mostra solo qualche lieve e scusabile imprecisione. Globalmente, però, LBA è un vero successo e qualche piccolo neo non può certo offuscare il reale valore del gioco. Si tratta di un prodotto tecnicamente ineccepibile e ben presentato, consigliato instintivamente a tutti gli avventurieri desiderosi di possedere un gioco dagli elevati contenuti tecnici e dall'ottima longevità.

Marco Andreoli



Il cammino fornisce un ottimo nascondiglio in caso di perquisizioni da parte delle guardie.



# Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

## Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviti al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

## Le novità in anteprima

Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).

## Gli acquisti da casa

Ma c'è molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

Se non l'hai ancora fatto iscriviti al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.



### International Tennis Open

Dea Gioielli

Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione Italiana



### Dragon's Lair I

Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc. Un videogioco dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato! Digital video.

Versione originale. Istruzioni in Italiano.



### The 7th Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di errori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!

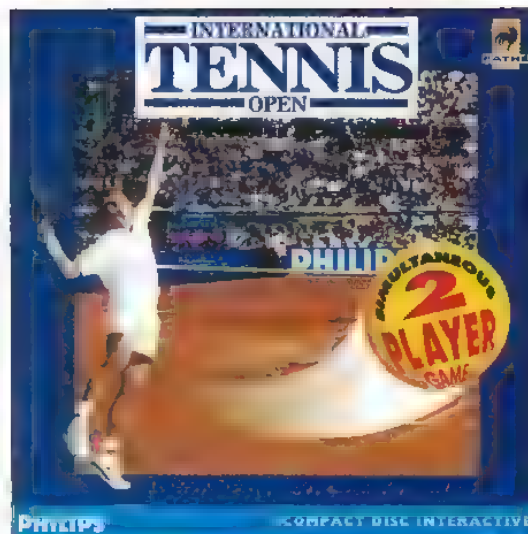
Digital video. Versione originale.



### Striker Pro

Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!

Versione italiana.



### Inca

Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!

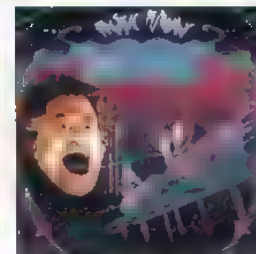
Versione italiana.



### Mad Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi, che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!

Digital Video. Versione italiana.



### Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazzo che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontrati a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!

Versione originale



### The Cream of Eric Clapton

Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, Shot the Sheriff, Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri. Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare.

Digital Video

Essere iscritti al Club CD-i  
ha i suoi grandi vantaggi.



Philips  
CD-i



PHILIPS



# MICROSOFT SPACE SIMULATOR

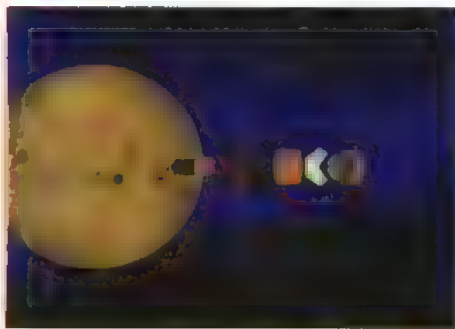
**I**a Microsoft porta l'intera Via Lattea nel vostro computer! Un po' planetario, un po' educational, un po' simulatore di volo spaziale, il nuovo programma della Bruce Artwick Organization abbandona i cieli di *Flight Simulator* per arrivare là dove nessun computer è mai giunto prima...

La Bruce Artwick Organization è famosa soprattutto per essere la casa che si nasconde dietro il celeberrimo *Microsoft Flight Simulator*. Ora, Bruce Artwick e amici hanno deciso di fare un passo avanti, e di applicare la loro esperienza a qualcosa di più complesso e affascinante: un simulatore che ricostruisce l'avventura dell'uomo nello spazio dai primi, timidi, tentativi delle missioni Apollo fino alle grandi astronavi che in un futuro remoto esploreranno la nostra galassia. La sfida era tale da fare tremare i polsi al programmatore più esperto, ma la società di *Flight Simulator* ha voluto renderla ancora più impegnativa ponendosi l'ulteriore obiettivo di simulare l'intera Via Lattea, completa di stelle, nebulose, buchi neri e ammassi globulari. Un'area di gioco del diametro di 150.000 anni luce! MSSS può girare in grafica VGA 320x400 o nelle due risoluzioni S-VGA 640x480 o 800x 600. Inoltre, è possibile decidere dal menù "preferenze" il livello di accuratezza di poligoni e ombreggiature. Al massimo livello di dettaglio il programma gira a 3,5 inquadrate al secondo su un 486/66DX2, mentre al minimo si arrampica a un incredibile 1,2 inquadrate al secondo su un 386SX/25. La bassa velocità di aggiornamento è, probabilmente, il difetto più grande del programma, ma sinceramente, data la sua natura, si sente abbastanza poco (certamente meno di quanto inciderebbe in un simulatore di volo o di macchine da corsa).

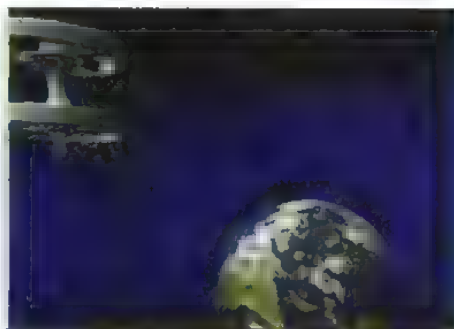
A fianco, lo shuttle decolla dal Kennedy Space Center. La mappa delle zone, digitalizzata da una foto aerea, è applicata sul terreno poligonale come un francobollo. Sotto, la difficile operazione di attracco a una stazione spaziale.







La prima spedizione lanciata verso Marte. Presto ci saranno basi sul pianeta rosso, e potremo fare tappa su una stazione spaziale costruita a metà strada.



"Il Bel Danubio Blu" ci accompagna durante il viaggio di avvicinamento a questa futuristica stazione spaziale... sempre che abbiate una scheda sonora!



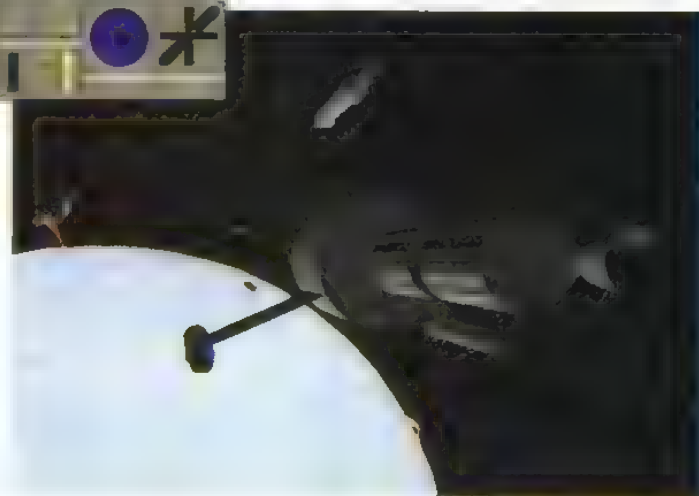
Caricato il gioco, si accede alla sua unica schermata: una finestra che mostra lo spazio intorno al nostro vascello spaziale e, in basso, un pannello di controllo. L'interfaccia utente ricorda quella di Windows, ed è completata da una serie di tradizionali menù a tendina. Un comando da tastiera permette di ingrandire la nostra finestra sullo spazio fino a farle occupare tutto lo schermo. Sebbene il programma offra una miriade di cose da fare, tutto in *MSSS* fondamentalmente si riduce allo spostamento del nostro vascello nello spazio. Non importa che esso sia una capsula Apollo, uno Space Shuttle, un modulo lunare o un'astronave del remoto futuro: esso è sempre e comunque soggetto alle leggi del moto elaborate da Isaac Newton. Tra queste, la più importante afferma che un corpo mantiene la sua condizione di quiete o di movimento costante e lineare fino a quando su di esso non agisce una nuova forza. Ciò significa che se accelerate la vostra astronave fino a una velocità di 1000 m al secondo, e spegnete i motori, l'astronave continuerà a muoversi di 1000 m al secondo per tutta l'eternità, se nessuna forza interviene a modificarne il moto. Questa legge ha due fondamentali conseguenze.

La prima è che, se una seconda forza viene applicata al corpo, il moto risultante sarà dato dalla combinazione delle due. Quindi, un corpo che si muove in linea retta al quale viene applicata una forza orientata di novanta gradi rispetto a quella che lo ha messo in moto non cambierà la sua traiettoria di novanta gradi, ma si muoverà in diagonale.

La seconda conseguenza è che nello spazio non ci sono freni, e se volete rallentare dovete applicare una forza esattamente perpendicolare a quella che ha dato inizio al vostro moto. Ciò, in *MSSS* si ottiene voltando la nave di centottanta gradi e accendendo i motori fino a quando la velocità non raggiunge



Sopra, una futuristica astronave che si procura il carburante aspirando gli atomi di idrogeno che fluttuano nello spazio (in alto a destra) Un giorno, studieremo così la Cometa di Halley... Di fianco il Galactic Explorer in orbita intorno ad Achenar, una lontana gigante blu. Potete giocare a passare sotto gli archi di plasma proiettati nello spazio dalla stella.



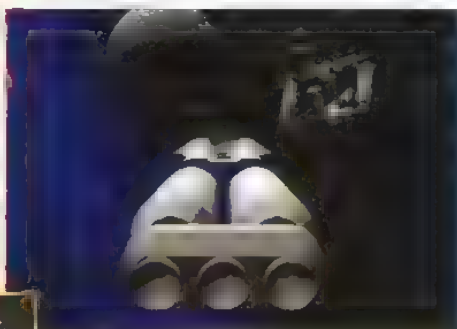
lo zero. Verrebbe da chiedersi cosa impedisce alle navi spaziali di oggi di raggiungere Marte o Plutone o Alfa Centauri in pochi giorni semplicemente accelerando continuamente. Il problema è il consumo di carburante necessario per mantenere la spinta. Non solo se i motori sono costantemente accesi prima o poi il carburante finirà, trasformando l'astronave in un proiettile incontrollabile scagliato nello spazio, ma esso è anche necessario per rallentare una volta giunti a destinazione. I viaggi spaziali del futuro saranno composti da una fase di accelerazione costante e da una fase di decelerazione costante, ed entrambe le fasi dovranno consumare il prezioso carburante.

Queste brevi note (che spero siano state chiare, sebbene espresse in un modo che farebbe venire i capelli bianchi a qualunque prof. di fisica) dovrebbero avervi fatto intuire come muoversi e navigare nello spazio sia una faccenda complessa. Diventa così facile capire come un viaggio tra la Terra e Marte non consista semplicemente nel puntare il

muso verso il pianeta rosso e nel dare tutta manetta ai motori... Per questa ragione i progettisti hanno inserito nel programma un'utilissima funzione di pilota automatico, programmabile dal giocatore e capace di compiere tutte le manovre richieste. È sufficiente inserire la manovra (attracco, atterraggio, orientamento, inserimento orbitale, rendez-vous...) e l'oggetto spaziale ad esso relativo (stella, pianeta, luna, cometa, astronave, stazione spaziale...) per fare eseguire correttamente l'operazione al pilota automatico. Più istruzioni possono essere programmate nel computer di bordo, creando così un vero e proprio piano di volo.

Parlando di oggetti spaziali, il programma ne offre una scelta abbastanza vasta, divisa per categorie. Il catalogo comprende stelle, pianeti (il programma li genera automaticamente nei sistemi stellari diversi dal nostro), comete, oggetti stellari anomali (nebulose, ammassi globulari, pulsar...), asteroidi, lune, stazioni spaziali, altre astronavi e luoghi notevoli sulla superficie dei pianeti. Un'opzione del

**Il programma racchiude un atlante della nostra galassia incredibilmente dettagliato... Un'area di gioco del diametro di 150.000 anni luce!**

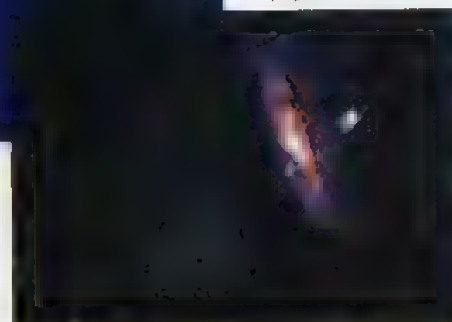


L'attracco alle stazioni spaziali è una delle operazioni più difficili. Meno male che si può affidare il tutto al pilota automatico.





Sotto, la galassia di Andromeda. Queste immagini, digitalizzate e incolate sul nulla, sono una delle poche cose fastidiose del programma.



menù permette inoltre di balzare istantaneamente in uno qualsiasi di questi luoghi.

Tra le utility del programma, ce n'è una di compressione temporale. Essa varia tra 0,01 secondi per secondo a oltre 8.700 anni per secondo. Questo secondo valore può sembrare smisurato, ma occorre ricordare che la velocità della luce (300.000 chilometri al secondo) è una barriera fisica insormontabile. Così, con una "semplice" compressione temporale di un anno per secondo, un'astronave accelerata alla velocità massima impiegherebbe quasi due giorni per attraversare l'intero campo di gioco!

Le dieci astronavi che si trovano nel programma hanno prestazioni differenti, e vengono utilizzate per simulare "diversi momenti" dell'esplorazione

umana nello spazio. Si va dai primi passi negli anni '60-'70 all'avvento dello Shuttle, all'esplorazione del sistema solare nel prossimo futuro fino alla conquista della galassia. Nel programma sono previste numerose situazioni già pronte. Tra esse troviamo lancio, messa in orbita e attracco dello Shuttle alla stazione spaziale Freedom, l'ultima missione lunare dell'Apollo 17, una fantascientifica "caccia" alla cometa di Halley, i viaggi di un trasporto spaziale e molte altre. Il programma fornisce inoltre due utility che permettono di "scattare" foto in tempo reale (salvando le immagini su HD in formato.GIF o.BMP) e di "videoregistrare" i viaggi effettuati.

I difetti di *Space Simulator* si possono riassumere nel fatto che esso, dichiaratamente, non è stato pensato ponendo la giocabilità al primo posto. Non ci sono obiettivi a lungo termine, e nemmeno combattimenti spaziali o altri avvenimenti emozionanti. D'altro canto, esso può anche essere inteso come una "pagina bianca" sulla quale scrivere. In futuro potrebbero esserci moduli che introdurrebbero la guerra nello spazio, il commercio interstellare, missioni più ricche e dettagliate e così via. Sia come sia, *MSSS* è un programma pienamente riuscito che mantiene integralmente quello che promette. E, sul mio hard disk, e già passato nella directory di quelli che resteranno.

Vincenzo Beretta



Il Galactic Explorer ritorna sulla Terra. Durante i vostri viaggi potete scattare foto e girare filmati in tempo reale.



Genere Simulatore  
Casa Microsoft

Sottogenero Simulatore Astronautico



• Estremamente accurato.  
• Ambiente di gioco vasto e pieno di cose da esplorare.

• Più adatto al fan della fantascienza "hard" che ai normali giocatori.  
• La possibilità di avere diaframmi e mappe stellari "on line" sui quali seguire le rotte delle astronavi sarebbe stata la benvenuta.

#### Versione PC

Il gioco viene venduto su 3 dischetti che, installati, occupano circa 9 mega.

ma ne sono necessari 15 per l'installazione. Il computer minimo richiesto per giocare è un 386SX ma noi vi consigliamo almeno un 486SX a 25MHz, mentre al massimo livello di dettaglio un Pentium è pressoché indispensabile. D'altro canto, 2Mb di RAM sono sufficienti per fare girare il programma. La musica e gli effetti sonori possono essere ascoltati solo su una scheda Ad Lib compatibile. Il programma supporta sia grafica VGA che S-VGA, e, nel secondo caso, fornisce automaticamente un set di driver standard.

# K VOTO

## 910



*Microsoft Space Simulator* è uno splendido titolo capace di offrire molte ore di divertimento, esplorazione e scoperta. Non è, però, un videogioco in senso stretto, e i fan di titoli come *Wing Commander* o *TIE Fighter* potrebbero trovarlo noioso. Appartiene infatti a quel genere di programmi che sembrano essere espressamente scritti per una clientela categorica di appassionati, disposti ad accettare sacrifici alla giocabilità pur di ottenere il massimo realismo.

Ma se i viaggi nello spazio e l'emulazione di passare a grande velocità nel sistema solare, di rotte su Europa, mentre il pianeta gassoso riempie la vista fuori degli elmi, vi hanno sempre attratto, non andate oltre: *MS Flight Simulator* è il programma che fa per voi. Un avvertimento, però: pur essendo molto dettagliato, il programma non è un catalogo di oggetti stellari, e la funzione "planetaria" è molto rudimentale. Se siete interessati allo studio dell'astronomia, esistono programmi shareware molto più utili di questo.

PIÙ DI INTERESSI E PIÙ VOTO



L'unico altro gioco che presenti una simulazione accurata dei viaggi dell'uomo nello spazio è *Space Shuttle* della Virgin, caldamente consigliato a tutti gli appassionati delle simulazioni ultrarealistiche. A metà strada tra

realismo e giocabilità troviamo *Elite 2*: con la sua galassia accuratamente ricostruita e l'applicazione delle leggi del moto Newtoniano alla navicella del giocatore, è il titolo che più da vicino ricorda *MSSS*. Infine, se quello che cercate è

il divertimento puro, è impossibile mancare l'accoppiata *X-Wing/TIE Fighter*, dove le più elementari leggi della fisica sono sacrificate sull'altare della frenesia e della giocabilità. L'astronomia non vi fa dormire la notte? Se avete un CD-ROM non lasciatevi sfuggire *Red Shift*.



Una navetta di esplorazione sulla superficie di Marte. Con *Space Simulator* si respira aria di fantascienza, dai primi viaggi fuori dall'atmosfera alla prima spedizione diretta verso Andromeda, e oltre...



# BATMAN!

IN EDICOLA

CERCA IL

## QUINDICINALE



### BATMAN DRACULA



### Red Tails

DI DOUG MOENCH  
KELLEY JONES  
MALCOLM JONES III  
E LEO DORSCHELD

ANNO II  
LUGLIO  
1994  
L. 4800



# !EMOZIONANTE!



ANNO II  
AGOSTO  
SETTEMBRE  
1994  
L. 5000

DENNIS O'NEIL  
JOE QUESADA  
KEVIN NOWLAN

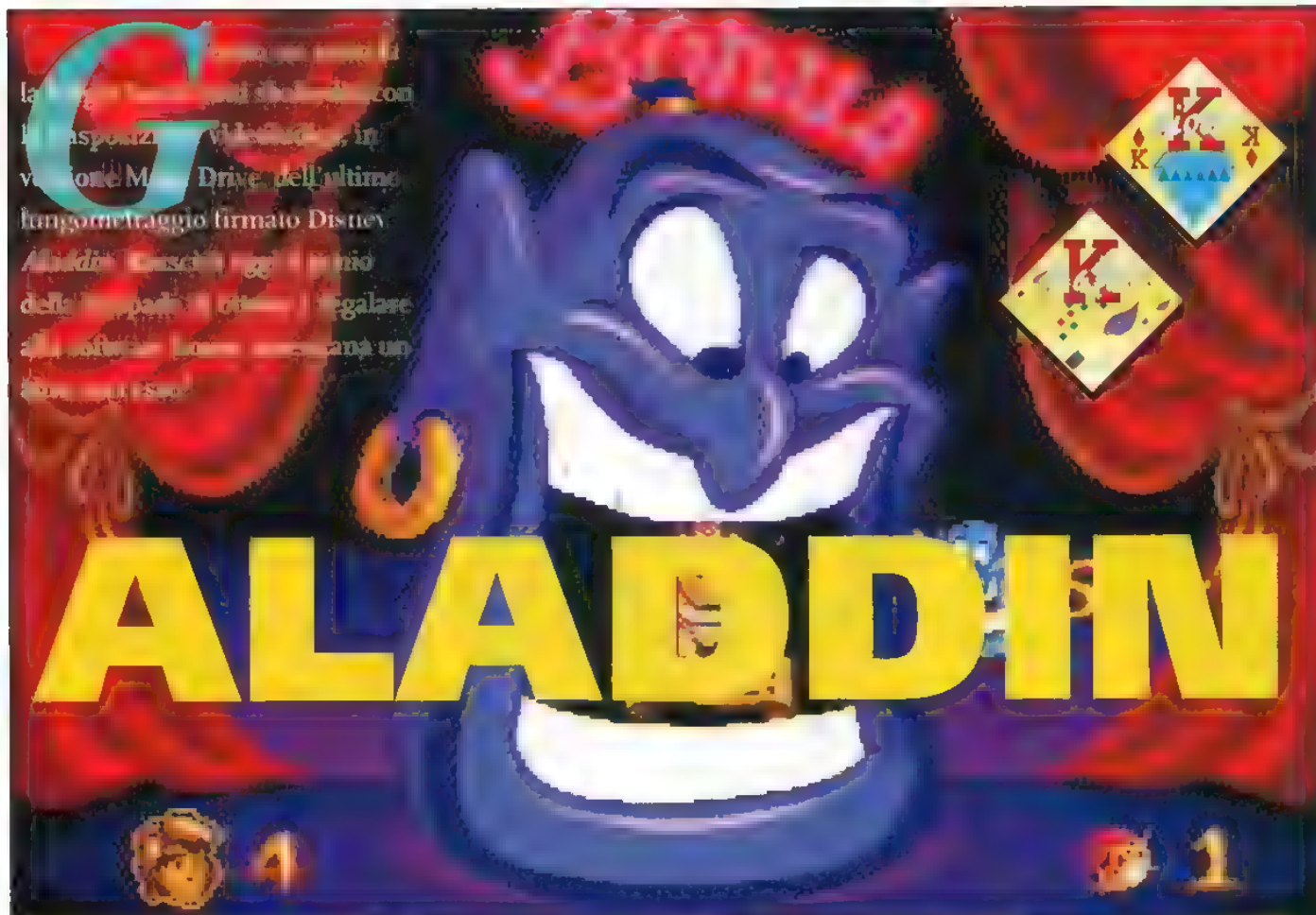
## MA

## NON PERDERTI NESSUNO

## SPECIALE NUMERO DOPPIO

# !GRANDIOSO!





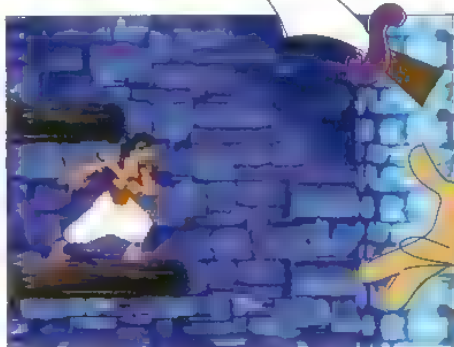
Ci voleva proprio una magia per esaltare finalmente le potenzialità dell'ultima generazione di macchine di casa Commodore: mai prima d'ora si era visto e sentito qualcosa di così eccelso girare sui discendenti dell'intramontabile Amiga 500. D'accordo, dal lancio sul mercato degli Amiga 1200 e 4000 ne è passato di tempo, ma dopo aver visto *Aladdin* è doveroso dire che ne è valsa la pena. Chi ha a lungo invidiato gli amici possessori di Mega Drive e SNES perché potevano godersi il capolavoro della Disney può tranquillamente chiudere K e andare dal negoziante di fiducia: nella versione AGA di *Aladdin* nulla è cambiato rispetto al passato, anzi, è stato probabilmente migliorato il sonoro originale, che riprende alla grande - lasciatemelo dire - il tema della pellicola cinematografica. Un inatteso successo, dunque, che speriamo dia nuova linfa alle piangenti casse della Commodore; ci sono infatti giochi che valgono quasi da soli l'acquisto di una macchina: *Aladdin* appartiene di diritto a questa prestigiosa categoria.

Penso che tutti voi conosciate una delle fiabe più affascinanti de "Le mille e una notte" o che abbiate visto il film da cui discende il gioco, per cui sarò stringato nella descrizione della trama: vi basti sapere che, nei panni di un giovane e agile ladruncolo, dovrete superare peripezie di ogni sorta per liberare la bella principessa Jasmine dalle grinfie del perfido sultano Jaafar, che la tiene prigioniera nella sua reggia. Il guaio è che la strada per lo scontro finale è tutt'altro che semplice: il buon Aladino dovrà prima trovare il passaggio segreto che porta dalle strade di Agrabah ai sotterranei del pa-

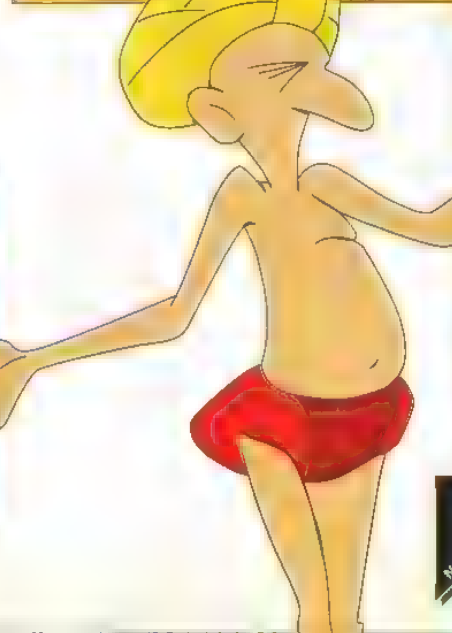
lazzo di Jaafar, fuggire di lì attraverso la Caverna delle Meraviglie, rubando, già che c'è la, lampada dell'amico Genio, e scovare infine il rifugio ove il malvagio custodisce l'amata fanciulla.

Il tutto, per voi lettori dal cuore tenero, desiderosi di aiutare il baldo giovincello nella sua avventura nei meandri dell'Amiga, si concretizza in dieci bellissimi e impegnativi livelli, da giocare e rigiocare fino alla vittoria conclusiva.

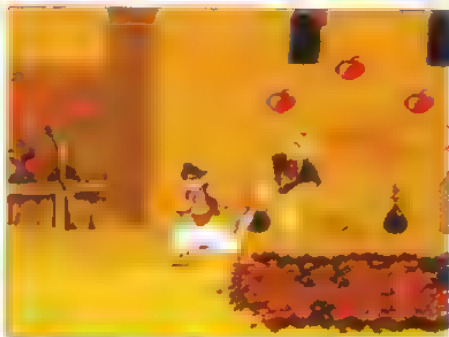
Sarebbe un grave errore credere che *Aladdin* sia facile: posso assicurarvi che la giocabilità è quella giusta, tale cioè da rendere il gioco né troppo semplice né troppo frustrante. Del resto, ce ne si rende conto davvero in fretta, dato che le avversità non tardano a presentarsi, anzi: abbiamo giusto il tempo per go-



Aladdin è stato catturato dalle guardie del palazzo del sultano. Occorre ora aiutarlo a trovare l'uscita dalle segrete.







Questo pericoloso nemico non sembra immune ai carboni ardenti. Sarà più facile, per il nostro eroe, sbarazzarsene.

derci il motivo sonoro originale - completamente digitalizzato! - che accompagna i titoli di testa, dopodiché ci si ritrova direttamente a girovagare per le strade di Agrabah

Lo spettacolo non tarda a iniziare: basta spostare leggermente il joystick per vedere il nostro eroe muoversi sullo schermo con una fluidità e un realismo di cui pochi platform si sono potuti avvalere. La corsa del giovane protagonista è perfetta, armoniosa, quasi quanto gli altri movimenti che Aladdin è in grado di compiere. Ma se pensate che tanta attenzione sia stata riposta solo nell'animazione del nostro alter ego vi sbagliate: anche i nemici sembrano

**Aladdin risulta un prodotto vincente sotto tutti gli aspetti e si aggiudica anche il titolo di miglior prodotto in versione AGA**

burattini dai mille fili, controllati con rara maestria dal grande Walt Disney in persona. E i fondali? Anche se non sono in 256 colori, come forse qualcuno si sarebbe aspettato, sono ugualmente molto curati, ricchi di dettagli e ben caratterizzati, tali cioè da rendere l'ambiente in cui ci muoviamo credibile, benché bidimensionale. D'altro canto c'era da aspettarselo,



I platform per Amiga certo non mancano, per cui abbiamo deciso di sfruttare questo spazio per segnalarvi quei giochi che in comune con *Aladdin* hanno lo scenario, ossia il mondo orientale. Primo fra tutti occorre necessariamente ricordare il buon vecchio *Prince of Persia*, avventura dinamica datata ormai di qualche anno ma che ha

fatto a lungo scuola per la stupenda animazione del protagonista che certo non dev'essere sfuggita agli autori di *Aladdin*. Passando all'ambiente PC, è poi recentemente uscito *Prince of Persia 2*, un seguito che ha migliorato i pochi difetti del predecessore mantenendone inalterati i pregi. Infine, è di qualche mese fa il lancio di *Al-Qadim*, un RPG stile *Ultima* che ha anch'esso per protagonista

un principe orientale e per scenario il mondo incantato di *Le Mille e una Notte*.

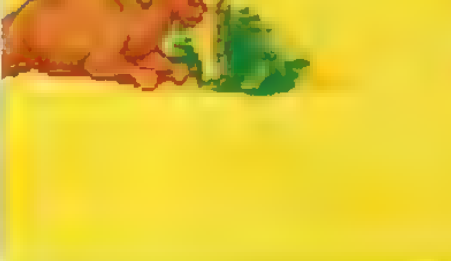
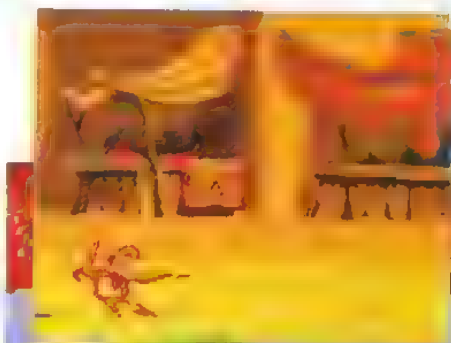
sia per quanto si era già visto nella versione Mega Drive di *Aladdin*, sia perché tutta la grafica è stata preparata con la collaborazione degli stessi artisti che avevano disegnato e animato il film.

A questo punto non mi pare ci sia bisogno di aggiungere altro per giustificare il blasone di K-Grafica di cui intendo fregiare questo ottimo platform. Vediamo di spiegare, invece, perché *Aladdin* è anche K-Gio: innanzitutto perché è veramente molto divertente,

e non solo perché è bello guidare il nostro piccolo eroe tra città e segrete, deserti e caverne, alla ricerca del malvagio sultano, ma anche - ed è questa una componente realmente non trascurabile - per le risate che riesce a strappare a chi vi si cimenta. Sono certo che non potrete trattenervi quando vedrete anche voi un agguerrito cattivone, munito di sciabola, saltellare protestando vivamente con chi ha pensato bene di mettere dei carboni ardenti a contatto con i suoi delicati piedini... e sarà ancora più esilarante eliminarlo facilmente aspettandolo a spada sguainata alla fine del percorso infuocato; oppure quando colpirete per la prima volta i lanciatori di coltelli, a cui si calano irrispettosamente le braghe costringendoli ad una manovra "difensiva" che vi darà il tempo di sbarazzarvene definitivamente; o ancora quando salterete sulla gobba di un cammello che non potrà trattenere un goffo starnuto col quale vi libererete dei nemici davanti a lui. Mi pare scontato, poi, dire che tutto questo, insieme alla già elogiata gio-



Le animazioni di Aladdin e le varie situazioni che dovrà affrontare, rendono questo gioco simile allo spettacolo cinematografico.

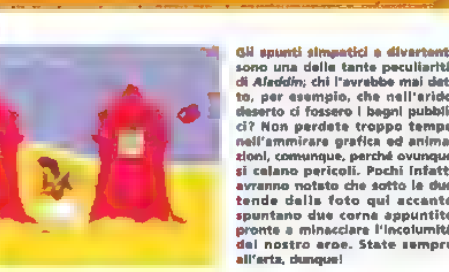
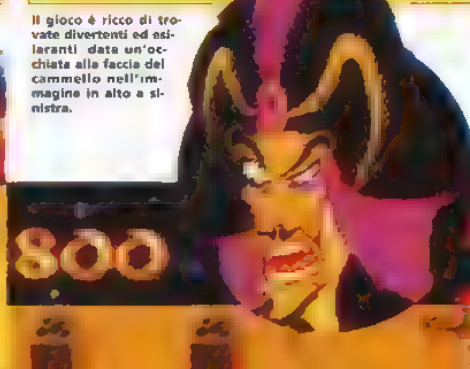


Questa schermata propone tutti i bonus presenti nel gioco. Raccoglieteli con cura!

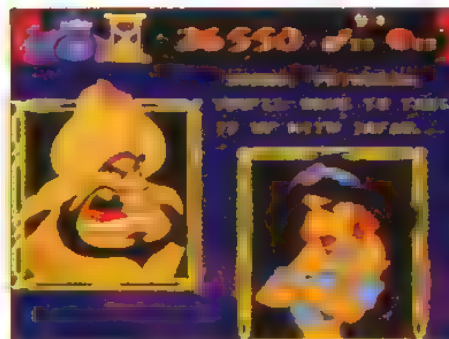




Il gioco è ricco di trovate divertenti ed esilaranti: data un'occhiata alla faccia del cammello nell'immagine in alto a sinistra.



Gli spunti simpatici e divertenti sono una delle tante peculiarità di *Aladdin*; chi l'avrebbe mai detto, per esempio, che nell'arido deserto ci fossero i bagni pubblici? Non perdetevi troppo tempo nell'ammirare grafica ed animazioni, comunque, perché ovunque si celano pericoli. Pochi infatti avranno notato che sotto la due tende della foto qui accanto spuntano due corni appuntiti pronti a minacciare l'incolumità del nostro eroe. State sempre all'erta, dunque!



Dovrete superare dieci livelli pieni di insidie e ostacoli prima di affrontare Jafar e tentare di liberare la principessa Jasmine.



Genere Piattaforme  
Casa Virgin Interactive E.  
Sviluppatore



• Animazioni eccezionali  
• Grandissima giocabilità  
• Sonoro d'attacco  
• Realizzato magnificamente  
• Tutto il fascino di un cartoon Disney!



• Dieci livelli sono tanti ma ce ne poteva stare anche qualcuno di più  
• Manca la grafica in 256 colori - troppo?

#### Versione A1200

È vero, mancano i 256 colori della macchina Amiga nei suoi 128 colori, ma per il resto *Aladdin* strutta con gli altri titoli della serie offerte dal 1200 e 4000. La grafica si avvale di ambientazioni curate e "realistiche" (nel limite del possibile per un gioco che è comunque figlio di una favola) e soprattutto di animazioni di tutti i personaggi, nemici e amici, davvero degne della Disney; il sonoro, inoltre, accompagna il nostro eroe per tutti e 10 i livelli con canzoni tratte direttamente dal lungometraggio, tra cui spicca il tema principale che ci accoglie, non senza sorprenderci, dopo il breve caricamento iniziale. Il supporto magnetico, infine, è costituito da tre dischetti - non installabili - da cui il drive attinge in piccole dosi e con rarissimi cambi.

## K VOTO

921



Sono sufficienti i primi minuti di gioco per apprezzare fino in fondo l'elevatissima qualità di *Aladdin*. La grafica stupenda, il sonoro di grande livello e la straordinaria giocabilità rendono a coinvolgere il giocatore fin da subito, regalandogli governamente ore ed ore di ottimo intrattenimento; si tratta infatti di ridare la finta di Aladdin in pure stile Disney, con assoluta fedeltà alla vicenda sostituita da tanti spunti simpatici e convincenti. La colonna sonora, poi, magicamente importata dal film, sottolinea la perfetta armonia dell'ambiente proposto sul monitor. Una produzione affascinante, che catturerà certamente una notevole fascia di videogiochisti, dagli appassionati di platform agli amanti dei cartoon dell'intramontabile Walt Disney.

CURVA INTERESSE PREVISTA



cabilità, va a favore della longevità, che vi terrà incollati al monitor per parecchio tempo, probabilmente anche dopo che avrete completato *Aladdin* con successo. Infatti, ognuno dei dieci livelli contiene moltissimi passaggi segreti o nascosti che celano numerosi bonus di varia utilità, tra cui: le mele, che possono essere lanciate ai nemici, i cuori che vi restituiscono un po' dell'energia perduta, le gemme, che se cedute al mercante che si incontra qua e là, possono trasformarsi in utilissime vite extra o continue. Questi e altri power-up si possono anche vincere alla speciale slot-machine che vi attende alla fine di ogni livello e precede talvolta un breve ma simpatico bonus stage - a cui si accede raccogliendo un particolare oggetto - del quale è protagonista la fedele scimmietta del nostro giovane eroe.

In conclusione, *Aladdin* risulta un prodotto vincente sotto tutti gli aspetti e si aggiudica anche il titolo di miglior prodotto in versione AGA. Con una ineccepibile conversione, la Virgin si merita fino in fondo i complimenti di tutta la redazione.

Simone Bechini

47  
NOVEMBRE 1994



# MAGIC CARPET

**L**e mille e una notte, racconti e favole inventate dalla bella Sherazade per evitare di essere messa a morte, hanno da sempre stimolato la fantasia di migliaia di persone. Un motivo dovrà pur esserci, no?

Finalmente ho dissipato uno dei dubbi che mi attanagliava negli ultimi tempi, e vi assicuro che non era un dubbio da poco. La prima volta che qui in redazione abbiamo visto il demo di *Magic Carpet*, pur restando assolutamente affascinati dalla fluidità e dalla grafica, non pochi di noi si sono chiesti quale tipo di gioco si sarebbe potuto adattare a uno schema di gioco simile. Ora con l'arrivo della versione finale, possiamo dare una risposta definitiva al quesito.

Intendiamoci, non siamo di fronte a un simulatore di volo e nemmeno a uno sparatutto e chiamarlo un gioco strategico rasenterebbe la più pura delle eresie. Quindi c'è da chiedersi se uno scrolling estremamente fluido, un sonoro altamente e vocativo e una grafica mozzafiato (soprattutto in alta risoluzione) sono elementi sufficienti per "fare" un gioco di successo.

Se il quesito di cui sopra viene rivolto all'ultimo titolo della Bullfrog, la risposta potrebbe tranquillamente essere positiva, ma c'è di più. *Magic Carpet*, infatti, oltre alle qualità sopra descritte è in grado di regalare molto di più.

Tanto per cominciare 50 livelli attraverso i quali è possibile svolazzare e fare davvero di tutto (e quest'ultima è sempre stata una delle fissazioni di Peter Molyneux): passare attraverso i villaggi percorsi dal brusio della folla, sorvolare colline, palme, fiumi, crepacci scoscesi, interminabili distese d'acqua, con i perso-

naggi che man mano si susseguono sullo schermo.

Procediamo con ordine, comunque. La storia che si cela dietro al gioco è semplice. Per ristabilire l'equilibrio delle forze cosmiche, il giocatore, sotto le silice spoglie di un mago e del suo tappeto volante, dovrà aggirarsi per i cinquanta mondi che compongono il gioco, raccogliendo un quantitativo di "mana" determinato. Il modo in cui ci si procura il mana è la parte centrale del gioco. I vari mondi sono infatti popolati da numerose creature, dai pacifici abitanti dei villaggi ai vermoni in puro stile 'Dune', per passare agli arcieri dell'esercito nemico o ai più canonici Troll e non morti - questi ultimi fanno un po' a pugno con l'ambientazione medio orientale, ma è sicuramente un particolare sul quale si può tranquillamente... sorvolare.

Quasi tutti gli abitanti, quando vengono uccisi, si trasformano in sfere di energia pura, che il giocatore deve recuperare per poter riportare l'equilibrio e concludere il livello.

Com'è logico aspettarsi, le cose so-

no facili a dirsi ma tutt'altro che facili a farsi. Prima di tutto, il nostro mago volante deve riuscire a trovare delle anfore che contengono i vari incantesimi; una volta raccolte avrà la capacità di utilizzare l'incantesimo contenuto nelle ampole. I primi, e più importanti, incantesimi consentono di costruire un castello, all'interno del quale verrà immagazzinato il mana, e quella di lanciare palle di fuoco, indispen-



Il pallone del vostro avversario rosso. Colpendo ripetutamente, esploderà rilasciando una grossa sfera di mana.



Le sfere di mana bianche sono quelle in vostro possesso. Presto arriverà il pallone aerostatico a raccoglierte.

***Non siamo di fronte a un simulatore di volo, nemmeno a uno sparatutto e chiamarlo strategico rasenterebbe la più pura delle eresie***



# IT'S A KIND OF MAGIC

Le magie che potrete usare nel gioco dovranno essere "raccolte" nei vari livelli. Vengono rappresentate da un puntino rosso sulla mappa e da un anfora sullo schermo principale.



È la prima arma che acquisirete, non è molto potente ma efficace.



Vi permette di recuperare energia, nel caso ne avete bisogno.



Raddoppia la vostra velocità per un breve periodo di tempo.



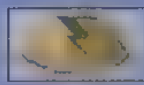
Lanciato alle palle di mana, vi permette di colorarle del vostro colore.



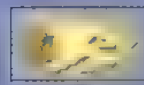
Riduce gli effetti degli incantesimi che vi vengono lanciati contro.



Vi permette di vedere la posizione degli altri personaggi sulla mappa.



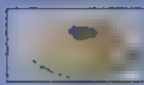
Crea uno squarcio nel terreno, si interrompe quando raggiunge il mare.



Più potente della palla di fuoco, ha anche un raggio maggiore.



Questo incantesimo produce un vulcano eruttante.



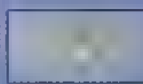
Lanciandolo si produce un cratere nel terreno.



Vi porta istantaneamente nel vostro castello.



Lanciato contro un nemico, vi permette di restargli legato temporaneamente.



Vi rende invisibile agli occhi di tutti i personaggi e a quelli dei mostri.



Vi permette di rubare il mana in possesso degli altri personaggi.



I colpi magici dei vostri nemici rimbalzeranno contro una barriera invisibile.



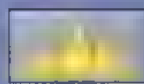
Una volta lanciato, scatena una tempesta di fulmini.



Un'altra arma per il vostro arsenale. Questa volta si tratta di un lampo.



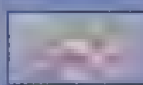
Riunisce in un'unica grande palla il mana disperso nell'area circostante.



Crea un muro di fuoco di fronte a voi.



Ha gli stessi effetti dell'accelerazione ma in senso inverso.



Uccide tutti i mostri presenti nell'area, in cui viene lanciato.



Triplica l'effetto della semplice palla di fuoco.



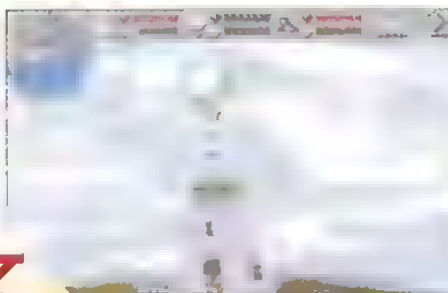
Vi permette di creare, e ampliare, il vostro castello.



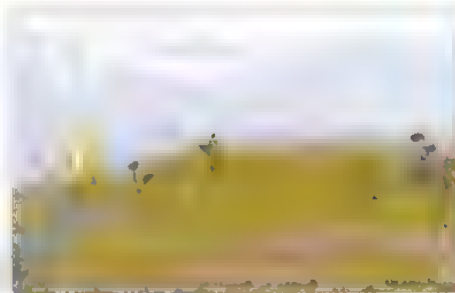
Produce un esercito di 16 scheletri che attaccheranno qualsiasi castello.

sabili per uccidere i nemici. La lista, col passare dei livelli, si allunga fino a permettere al novello mago di scatenare terremoti, creare vulcani, lanciare meteore, diventare invisibile, creare un esercito di non morti e via dicendo.

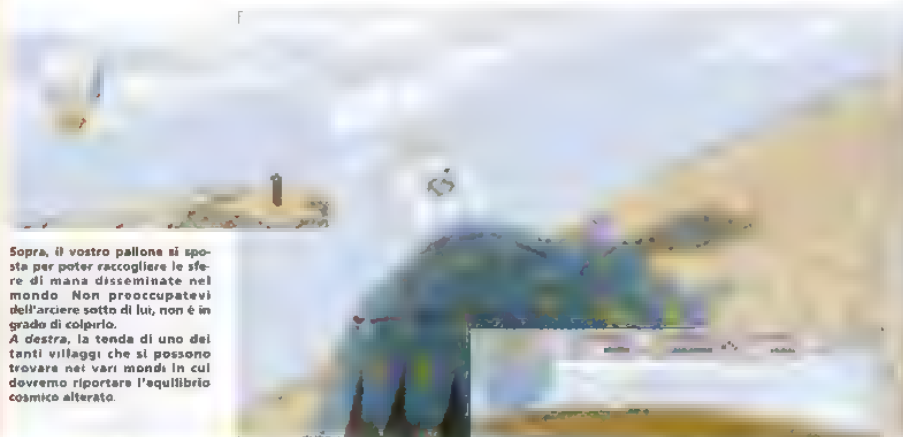
Una volta distrutte le creature che abitano il mondo, si tratta di "impossessarsi" e raccogliere il mana prodotto, a questo ci pensano dei palloni aerostatici che si sposteranno per raccogliere le sfere di mana che portano il vostro colore. Già, perché non è sufficiente uccidere i mostri per poter entrare in controllo del mana che producono morendo, bisogna lanciare un incantesimo di "possessione" su ogni sfera, e solo se quest'ultima sarà del vostro colore verrà raccolta dal pallone. Tutto questo predispone ai furti bellamente infami nei confronti degli avversari computerizzati, o dei propri compagni di gioco, visto che esiste la possibilità di giocare in otto in re-



Sopra, il vostro castello, al livello minimo, con sopra il pallone aerostatico pronto per partire alla caccia del mana. Finché non ci saranno delle sfere del vostro colore nel mondo che state affrontando, il pallone non si muoverà, la stessa cosa accadrà quando la capacità di conservare il mana del castello verranno raggiunte. A destra, due gorilla si aggirano sulle colline. Anche se possono sembrare meno pericolosi di altre creature, questi "primati" vi lanciano dei macigni in grado di ridurre notevolmente il vostro livello di salute. Inoltre, sono decisamente duri da distruggere, almeno finché sarete armati solo di palle di fuoco.







Sopra, il vostro pallone si sposta per poter raccogliere le sfere di mana disseminate nel mondo. Non preoccupatevi dell'arciere sotto di lui, non è in grado di colpirlo. A destra, la tenda di uno dei tanti villaggi che si possono trovare nei vari mondi in cui dovremo riportare l'equilibrio cosmico alterato.

## CONTROLLO DELLA VISTA?

*Magic Carpet*, oltre alla marea di opzioni grafiche che propone, garantisce la possibilità di giocare in alta risoluzione. Naturalmente, oltre alle notevoli migliorie grafiche, dovrete aspettarvi anche dei notevoli rallentamenti, anche su 486 a 66 MHz. In effetti, l'unico modo per giocare in alta risoluzione senza problemi è quello di avere un Pentium...



te. Una volta raccolto il mana necessario l'equilibrio del mondo in questione viene ristabilito e si passa al mondo successivo.

## POPULOUS 3?

Non gridate all'eresia.

È chiaro che, a prima vista (ma anche a una seconda), le similitudini tra *Populous* e *Magic Carpet* si possono ritenere inesistenti. Quantomeno, l'unica può essere quella che sono due giochi sviluppati dallo stesso team, però, sotto certi aspetti i due giochi si ricollegano. Il modo in cui vengono costruiti i castelli, la possibilità di scatenare terremoti e quella di creare vulcani, la necessità di raccogliere il mana, sono tutti particolari che sembrano unire i due titoli.

Non c'è dubbio che il modo di presentare il gioco sia rivoluzionario, rispetto al primo *Populous*, e comunque, il fatto che alcuni aspetti sono stati mantenuti non può far altro che giocare a favore di *Magic Carpet*. In ogni caso, prima che i miei diretti superiori mi mandino a fare una visita ai cari amici in camice bianco, bisogna dire che la sensazione di aggirarsi per i mondi che una volta furono di *Populous* permane, sia pure a livello latente, durante il gioco. Il fatto che accostare i

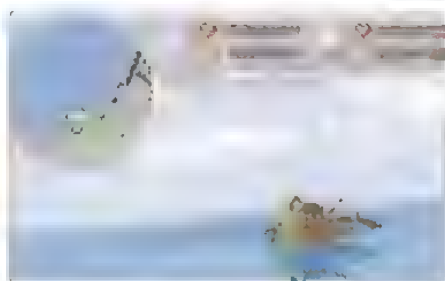
due giochi tra loro sia il frutto di pure congetture è pacifico, ma rimane reale.

Ciò che fa gridare al miracolo in *Magic Carpet* è la realizzazione. Ogni singolo aspetto è curato al massimo. Con tutte le opzioni grafiche settate su "On" è possibile vedere le immagini riflesse sugli specchi d'acqua, siano esse quelle dei draghi volanti che quelle delle palle di fuoco lanciate, le nuvole che riempiono i cieli, la nebbia che si dirada lentamente mentre vi avvicinate a una catena montuosa.

*Magic Carpet* fa parte di quei giochi che non possono essere lasciati passare inosservati. In definitiva, il suo punto debole, ma forse è meglio dire quello meno forte,

è la giocabilità, o meglio ancora lo schema di gioco. In fondo, può risultare piuttosto ripetitivo e blando continuare a uccidere mostri per colorare delle sfere per poi costruire un castello e raccogliere il mana, e anche se i tocchi di classe e le novità tra i livelli si sprecano, tutto ciò sembra ancora non bastare.

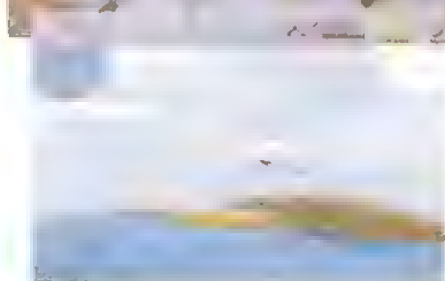
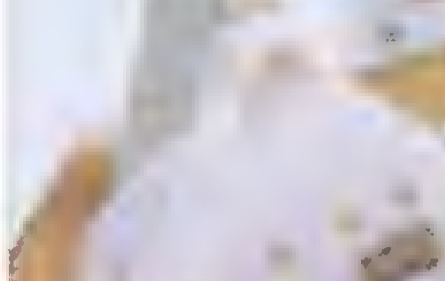
Questo non significa che il gioco non si possa considerare un capolavoro, anzi, è che cercando il proverbiale pelo nel solito uovo di colombiana memoria, qualcosa ci scappa sempre fuori.



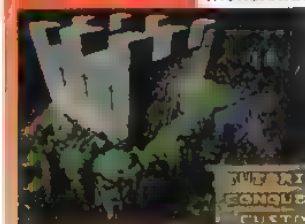
Uno dei vostri avversari ha raggiunto i suoi avi. Lanciando un incantesimo di possesso potrete impadronirvi del suo mana.



Un drago volante sotto l'attacco di alcune palle di fuoco. Pur avendo un aspetto imponente, i draghi non sono difficili da abbattere.







Per la similitudine degli argomenti trattati, **Populous 2** può rientrare nella cerchia di titoli che possono interessare gli utenti di un gioco come questo. Certo è che la realizzazione differisce pressoché sotto ogni aspetto, ma le sensazioni sono decisamente simili. Immaginatevi che spesso sarebbe giocare al simulatore divino in un'ambientazione tridimensionale alla **Magic Carpet**... se volete prendete questo come un suggerimento per i programmatori responsabili di **Populous**. Tornando agli sparattutto, si potrebbe accostare al titolo **Bullfrog** il nuovo gioco della Psygnosys che trovate recensito su questo stesso numero: **Novastorm**. L'ambiente 3D mozzafiato c'è, i nemici su cui sparare pure: manca solo la completa libertà d'azione a 360 gradi.

Volando troppo bassi, si corrono rischi non indifferenti. Oltre ai vermi striscianti, alla Duna, per intenderci, in grado di sparare palle di fuoco, quando degli arcieri sono nei paraggi, le loro frecce possono colpirvi. Chiaramente i danni inflitti non sono elevati, ma pur sempre proporzionali alla quantità di soldati nelle vicinanze. Incontrando i baltestieri, il riconoscerete perché portano dei mantelli rossi e si muovono in gruppi numerosi, le cose peggiorano. Il numero di dardi diventa più consistente e l'essere colpiti si trasforma in qualcosa di peggio di un semplice noioso fastidio. Comunque, a meno che non vi facciate prendere dal più bieco masochismo, essere uccisi da dei semplici arcieri è davvero difficile, se non impossibile.

Non fosse altro per l'aspetto innovativo, la grande qualità grafica e l'ampiezza del titolo, **Magic Carpet** è assolutamente consigliato, sempre che abbiate una macchina adeguata per gustarvelo a una degna velocità, un acquisto obbligato per chiunque. Però dovete aspettarvi un titolo che non regalerà grosse soddisfazioni dal punto di vista della giocabilità pura e semplice. In effetti, la sensazione di volare, di essere sospesi a mezz'aria ci sta tutta, ma l'azione, a lungo andare, si rivela ripetitiva.

Giorgio Baratto



A sinistra, Uno dei nostri avversari in lotta con un drago volante. Nel primo livello, di solito, i vostri nemici si preoccupano maggiormente di raccogliere mana, piuttosto che cercare di uccidervi. Un consiglio, cercate di seguire i vostri avversari, e, mentre sono impegnati nel combattere dei mostri, come nel caso di questo drago, colpiteli senza pietà. Questo vi solleva dall'ingrato compito di controllare continuamente il mana di cui vi siete precedentemente "impossessati", e farà diventare del vostro colore le sfere di mana del vostro avversario.



Genere Sparattutto  
Casa Electronic Arts  
Sviluppatore Bullfrog



• Grafica fluida e molto curata  
• Sonoro d'atmosfera



• Stile di gioco un po' troppo ripetitivo

#### Versione PC CD ROM

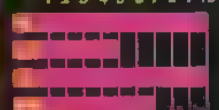
Ci troviamo di fronte a uno dei giochi con le richieste hardware più esose della storia. Il minimo per poter giocare in maniera accettabile è, a nostro parere, un 486 DX a 50 MHz, equipaggiato con scheda grafica Local Bus. Tenete presente, però, che per poter giocare in alta risoluzione e assolutamente necessario un Pentium, meglio se a 90 MHz (III).

Le schede sonore supportate sono tutte le SoundBlaster, compresa la AWE 32 e la WaveBlaster, la Pro Audio Spectrum, la General MIDI e la Roland MT32. L'installazione occupa circa 2 mega su hard disk e il programma gira, ovviamente, meglio da un lettore CD a doppia velocità. Impressionante la possibilità di controllare il gioco tramite un elmetto per la realtà virtuale, con tanto di generazione stereoscopica dell'immagine.

Se avete un lettore CD ROM non potete lasciarvelo sfuggire, però state attenti, per il prezzo che dovrete pagare ci sarà sempre una volta nella vostra vita che vi dirà "il tutto qui".

## K VOTO

900 PC CD ROM  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Come già detto, **Magic Carpet** è un titolo inimitabile. Vieni per la realizzazione grafica, vuoi per il livello innovativo, vuoi perché è bello. La sensazione di volare sopra a un paesaggio esotico somiglia più che reale e forse è uno dei primi giochi che mi sia capitato di vedere in cui questa impressione sia così radicata. Il senso non fa altro che ampliare questa sensazione. La voglia di avanzare attraverso nuovi mondi, anche se si accompagnano tutti, è alta, ma del tutto delittuosa. **Magic Carpet** non è immune. La ripetitività dell'azione rimane l'aspetto negativo, che ne limita il punteggio ma non per questo ne annulla il valore intrinseco. Se avete un lettore CD ROM non potete lasciarvelo sfuggire, però state attenti, per il prezzo che dovrete pagare ci sarà sempre una volta nella vostra vita che vi dirà "il tutto qui".

QUESTA VERSIONE PREZZO



Il dolman che vedete su quel picco, vi permetta di recuperare l'energia che avete perso. Basta passarci sopra e il livello di vitalità del vostro personaggio tornerà ai valori massimi.

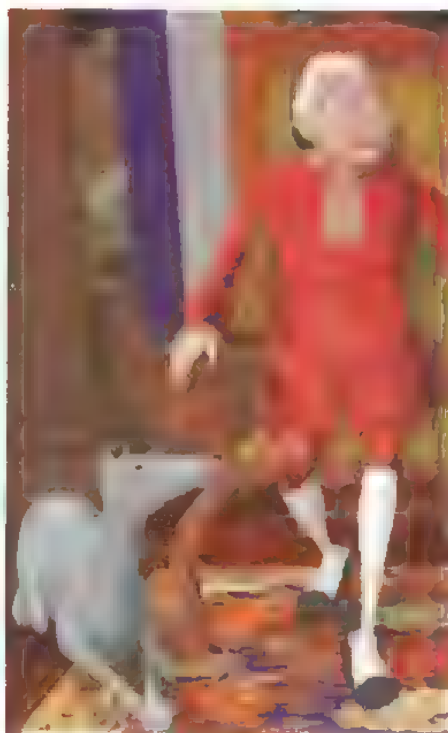


Schiacciando contemporaneamente i tre tasti del mouse, si avrà accesso a questa schermata che mostra la mappa.

MAGIC CARPET

51  
NOVEMBRE 1994





Gli utenti di Internet abbonati alle aree di discussione dedicate ai giochi per PC hanno accesso a una speciale hit parade che viene calcolata in base ai voti dati dagli utenti stessi. Questa classifica, aggiornata settimanalmente, dà un'idea dell'indice di gradimento dei giocatori abbastanza attendibile. Nella settimana in cui questo articolo viene scritto, al primo posto c'è *Doom*, al secondo *U.F.O. - Enemy Unknown* e al terzo *Civilization*. Con 125 settimane di permanenza!

Ciò testimonia come, a due anni e mezzo dalla sua pubblicazione, la sfida di condurre una civiltà dall'Età della Pietra ad Alfa Centauri popoli ancora le ore piccole di migliaia di giocatori in tutto il mondo. Mentre alcuni ritengono il suo mix di fascino, giocabilità e ricchezza di scelte strategiche assolutamente irripetibile, le richieste di un *Civilization 2* ancora più affascinante, giocabile e ricco di scelte strategiche fioccarono negli uffici della MicroProse fin da subito. Secondo alcuni, già l'ottimo gioco di esplorazione e conquista spaziale *Masters of Orion* poteva avvalersi di questo ambito titolo, ma è solo con l'arrivo di *Colonization* che la società americana torna ufficialmente sui passi del suo capolavoro. E con Sid Meier ancora una volta saldamente al timone.

#### IL MONDO NUOVO

Gli eventi di *Colonization* si svolgono in uno spazio di tempo più definito e limitato rispetto a *Civilization*, e cioè in quell'epoca d'oro delle scoperte geografiche e del colonialismo che va dalla scoperta del Nuovo Mondo (1492) alla Guerra di Indipendenza Americana (1776). Mentre in *Civilization* l'obiettivo del giocatore era quello di guidare con successo la propria civiltà attraverso l'intera storia umana, qui lo scopo ultimo è quello più modesto, ma non meno impegna-

# COLONIZ

## Create a new world

id Meier mette la prua a ovest e, cercando di "buscare il levante per il ponente", si imbatte nel seguito di uno dei giochi più famosi di tutti i tempi. I (tanti) fan di *Civilization* sono in trepida attesa: sarà veramente il Nuovo Mondo? E, soprattutto, sarà questo il gioco in grado di riportare definitivamente la Microprose nell'olimpo delle software house?



Sopra, ogni livello di difficoltà è associato a un titolo o a una carica. Giocare a fare il Viceré può condurre a molte notti insonni...



tivo, di trasformare una piccola banda di coloni in una grande e moderna nazione.

All'inizio, il giocatore (che veste i panni di un'immortale Vicere del Nuovo Mondo), è posto davanti alla consueta serie di opzioni. La prima riguarda la mappa sulla quale si svolgerà la partita. Essa può essere casuale, predeterminata oppure storicamente accurata. Le mappe casuali vengono generate dal computer in base a parametri scelti... ehm... casualmente. Le mappe predeterminate sono anch'esse generate casualmente dall'apposita routine cartografica, ma il giocatore può decidere i loro parametri ambientali (forma e distribuzione delle masse continentali, e fattori climatici del territorio come temperatura ed umidità). Infine, la mappa storica ricostruisce

il continente americano così com'era all'alba del fatale 12 ottobre 1492, inclusa la corretta distribuzione delle civiltà che lo abitavano.

È importante notare come, durante la partita, solo i territori esplorati dalle proprie unità verranno mostrati sulla mappa. Di conseguenza, la generazione di mappe casuali aggiunge un rea-

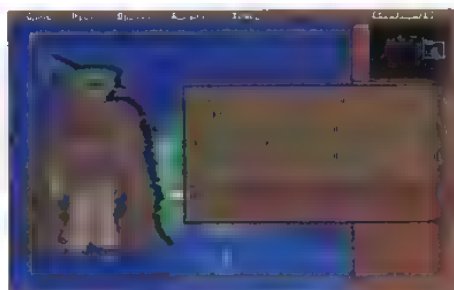
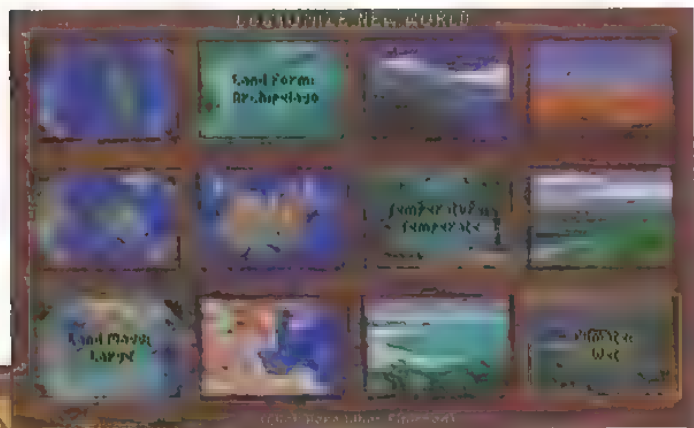
listico elemento di incertezza al gioco (si tratta di una caratteristica "importata" da *Civilization*, e vedremo come essa non sia l'unica).

Un'altra importante scelta è quella della nazione di appartenenza. Si può decidere se colonizzare il Nuovo Mondo sotto le insegne della Francia, dell'Inghilterra, dell'Olanda o della Spagna. Ogni nazione è caratterizzata da un vantaggio a lei peculiare che la distingue da tutte le altre. L'Inghil-

***I veterani di Civilization  
si troveranno fin dalle prime  
battute in un ambiente  
familiare***



# AT ION



Sopra, Terra Colombo aveva promesso una rendita vitalizia al primo marinai che avesse avvistato la costa del Nuovo Mondo. Pare però che non sia mai stata pagata. A lato, oltre alle grandi civiltà, esistono anche numerose tribù "minori". Qui ci imbattiamo nei feroci "Apaci". In alto a sinistra, da questa schermata potete decidere come sarà il vostro mondo: oppure potete scegliere di lasciare fare tutto al computer.

terra gode di un flusso maggiore di emigranti, la Francia è specializzata nelle trattative diplomatiche con gli indigeni, la Spagna sferza gli schiaffoni più duri in battaglia e, infine, l'Olanda ha la bilancia commerciale più stabili-

ri. I primi hanno più o meno la stessa funzione dei vecchi "settlers" di *Civilization* (fondare e fare prosperare nuove colonie), mentre i secondi, abbastanza intuitivamente, vengono impiegati in caso di combattimento. Sono anche discreti esploratori, almeno fino al momento in cui non si potranno impiegare unità specializzate.

I veterani di *Civilization* si troveranno fin dalle prime battute in un ambiente familiare, ma anche per gli altri l'interfaccia utente è abbastanza intuitiva. Le unità si spostano sulla mappa (divisa in riquadri) spendendo punti movimento in base al tipo di terreno attraversato (il programma offre pianure, praterie, paludi, tundra, deserti, colline, montagne e così via, per un totale di dodici tipi diversi). Ogni terreno è inoltre caratterizzato da un valore difensivo (che interviene a favore di unità che vi combattono in difesa) e da una serie di "valori produttivi" che indicano quanto conveniente sia produrvi un dato tipo di merce. Per fare un esempio, le montagne sono ottime fornitrici di minerali, mentre se volete coltivare il cotone non c'è niente di meglio delle praterie e delle savane. È curioso notare come non esista nel gioco un terreno di tipo "boscoso" ma, al contrario, la condizione di "boscoso" possa essere applicata alla maggior parte dei terreni descritti sopra. Ci possono così essere pianure boscose, tundra boscose e così via, con conseguenti variazioni nel

valore difensivo e in quello di produzione.

## TUTTI IN COLONIA

*Colonization* è un gioco complesso, con una miriade di fattori da tenere sotto controllo e di decisioni da prendere. Tutti questi fattori (esplorazione, sviluppo delle colonie, sfruttamento delle risorse, commercio, rapporti con i nativi...) sono intimamente legati l'uno all'altro, ed è difficile descriverli singolarmente.

Le prime fasi della partita richiedono soprattutto un'estensiva esplorazione delle terre circostanti, alla ricerca di risorse, tribù indigene e luoghi ottimali alla fondazione delle colonie. Una colonia ha, più o meno, la stessa funzione che ha una città in *Civilization*: centro di produzione di risorse, dimora per i nostri "omini" e porto di imbarco/sbarco per le navi (se la colonia si trova sulla costa). Una schermata apposita mostra la situazione di ogni colonia: edifici che la compongono, abitanti, risorse prodotte e situazione "politica". Le terre intorno alla colonia producono il cibo necessario per la sua sussistenza, sempre che dei coloni siano assegnati al lavoro nei campi, e se questo è insufficiente il disavanzo deve essere coperto importando granaglie da altre colonie o dalla madrepatria.

Ogni colonia è composta da una serie di edifici e ognuno di essi caratterizzato da una funzione

le, ed è avvantaggiata negli scambi di merci con la madrepatria. Viene da sé che la scelta della nazione influenzerà la strategia che il giocatore deciderà di seguire (o sperimentare) durante la partita. Si sente però la mancanza di una nazione "neutra" che avrebbe permesso al giocatore di applicare strategie più flessibili (tale nazione avrebbe potuto essere il Portogallo, assente dal programma nonostante la sua importanza storica nella colonizzazione dell'America Meridionale). Solo un giocatore umano alla volta può competere a *Colonization*, ma le altre potenze sono ovviamente presenti sulla scena e, insieme ai nativi, vengono gestite dal computer.

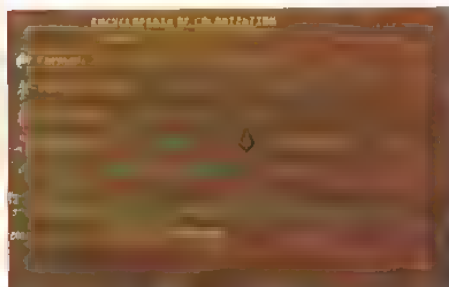
## TERRA!

La partita inizia con una caravella in navigazione al largo della costa del Nuovo Mondo. A bordo si trovano un gruppo di coloni e un'unità di milita-



Da qui è possibile comprare e vendere merci, arruolare coloni e unità militari e acquistare nuovi equipaggiamenti.





particolare. Gli edifici vengono costruiti dagli industriali coloni utilizzando il legname estratto dalle grandi foreste che si estendono su tutto il territorio americano. Per fare ciò, però, occorre avere dei mastri boscaioli al lavoro nelle foreste stesse e ciò ci conduce all'importante concetto di "specializzazione" dei coloni.

Mentre in *Civilization* gli abitanti delle città erano tutti uguali, in *Colonization* un'unità di coloni può acquisire nozioni che la rendono particolarmente abile a svolgere un determinato compito. Esistono 22 specializzazioni diverse, ed esse includono le professioni di minatore, piantatore di cotone, scout, missionario gesuita, muratore, commerciante in pellicce, tessitore, pescatore e così via. Alcune di queste professioni sono utili a produrre risorse, mentre altre servono a lavorarle. Per esempio, il piantatore di cotone aiuta a produrre le fibre che verranno trasformate in stoffe dal tessitore.

La sfera delle specializzazioni non riguarda le unità militari, che compongono una "casta" a sé. Ci sono dieci tipi diversi di unità militari, dai soldati semplici, alla cavalleria reale ai micidiali cannoni, mentre i nativi schierano quattro tipi di unità: due appiedate e due a cavallo.

I combattimenti avvengono entrando con un propria unità in un riquadro occupato da un'unità avversaria. Il programma mostra una schermata nella quale i fattori rilevanti al combattimento (valori di attacco e difesa e modificatori derivanti dal tipo di terreno e da altre occorrenze). Come in *Civilization* (e in *Highlander*) "ne rimarrà solo una". Ogni combattimento è, infatti, questione di vita o di morte.

## LA FLOTTA DELL'ARGENTO

Le merci e le risorse prodotte nel Nuovo Mondo vengono esportate nei porti europei, e vendute per profitto. Il prezzo di acquisto e di vendita di una data merce non è fisso, ma fluttua in base a fattori casuali e ad avvenimenti del gioco. L'eccessiva esportazione di una data merce, per esempio, causa la sua inflazione, e quindi una radicale svalutazione del suo valore (come gli spagnoli si resero conto nel 1500 dopo avere saturato d'argento le casse di mezza Europa). Come detto, gli olandesi godono del vantaggio di un mercato interno più stabile e meno soggetto a improvvisi sbalzi.

Il denaro ricavato serve a finanziare nuove spedizioni, ad acquistare merci e materie prime necessarie nel Nuovo Mondo, ad

A lato, esistono numerosi tipi di terreno, ognuno con le sue caratteristiche. È importante conoscerle a fondo prima di decidere il sito migliore dove fondare una colonia.

A destra, ogni colonia è composta da una serie di edifici, ognuno dei quali espleta una delle funzioni fondamentali per la sua sopravvivenza e sviluppo. Nuovi edifici possono essere costruiti dagli industriali coloni.

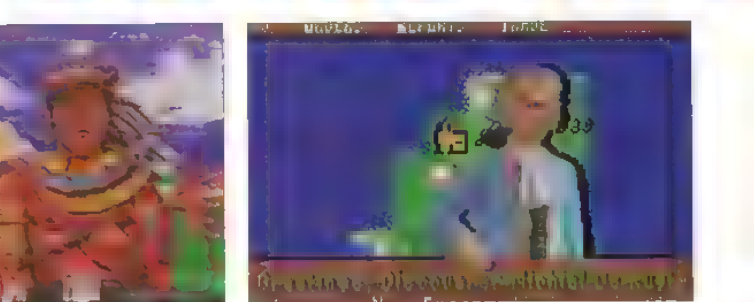


L'America è abitata da civiltà antiche ed evolute. Tra queste, le più importanti sono quella azteca e quella inca. I Maya, al contrario, si erano già estinti all'epoca dei viaggi di Colombo...

assicurarsi i servizi di specialisti necessari alle colonie, ad assoldare unità militari e ad addestrare nuovi coloni nelle università europee.

Il Nuovo Mondo è naturalmente abitato da una grande varietà di popolazioni indigene. Si va dalle piccole tribù della foresta amazzonica ai grandi imperi Inca e Azteco. Il giocatore è libero di decidere la propria politica nei confronti di queste popolazioni, ma se si è deciso di giocare con i francesi (migliori diplomatici) o con gli spagnoli (bonus in battaglia), tale politica viene già suggerita dalla bandiera sotto la quale si serve (agire diversamente significa sprecare il bonus caratteristico della nazione). Con gli indigeni è possibile combattere oppure commerciare. La conquista dei villaggi e delle città permette al giocatore vittorioso di saccheggiarli, ottenendo un bottino proporzionale all'importanza del centro indigeno sconfitto.

Scegliendo la via diplomatica si hanno gratificazioni meno immediate ma più durature. Si può commerciare con gli indigeni, ricevere informazioni da loro e perfino utilizzarli come "consulenti" per addestrare gratuitamente i coloni in svariate professioni. I rapporti con gli indigeni



Ah, ah, sembra che abbiamo dei concorrenti... L'America è troppo piccola per tutte e quattro le potenze europee, e le guerre non sono affatto rare. Come se non bastassero gli scontri con i nativi...

## Colonization è una grande scoperta. Un'opera monumentale che svela nuovi aspetti di sé partita dopo partita

sono però più complessi della semplice decisione sulla politica da adottare nei loro confronti. Esiste un parametro, chiamato "livello di allerta" che indica quanto sospettosi e ostili stanno diventando gli indigeni nei confronti dei colonizzatori.

Il livello di allerta (insieme a un altro parametro chiamato "livello d'ira") aumenta quando si apportano modifiche ai territori indiani senza prima acquistarli da loro, quando si infrangono "tabù" come l'inviolabilità di territori sacri e così via. Gli indigeni possono essere ammansiti con misure distensive come la costruzione di missioni, il commercio e la

Le grandi ruote del sole rappresentano luoghi dove è possibile compiere scoperte notevoli.



Le grandi ruote del sole rappresentano luoghi dove è possibile compiere scoperte notevoli.





A lato, il riassunto generale della situazione della vostra flotta: navi, unità trasportate ecc... Sotto, questa schermata piena d'atmosfera gratificherà la vostra attesa mentre attendete che il computer generi un nuovo mondo.



coloni supereranno il 50%, sarete pronti per affrontare l'ultima e più impegnativa sfida. Alla dichiarazione di indipendenza segue automaticamente la reazione della madrepatria, e l'invio di un robusto contingente di truppe con l'ordine di raddizzare la testa dei coloni ribelli. A questo punto la solidità economica e militare della vostra neonata nazione vengono messe alla prova. Durante la guerra potete ricevere l'aiuto di una potenza straniera, la quale però può chiedere prima una prova della vostra stabilità politica imponendo la generazione di un numero addizionale di campane della libertà. Se vincerete... congratulazioni! Avete contribuito alla creazione nel Nuovo Mondo di una grande e moderna nazione, e d'ora in avanti potrete impegnarvi in avventure sulla Luna, in Vietnam o dove più vi aggraderà (tali avventure non sono però coperte in *Colonization*...)

#### SU SID MEIER NON TRAMONTA MAI IL SOLE...

Questa recensione è riuscita appena ad intaccare la superficie di *Colonization*... Il gioco è ricchissimo di avvenimenti e di elementi che contribuiscono a generarli. Non abbiamo parlato del ruolo dei padri fondatori, delle guerre indiane, dei misteri del Nuovo Mondo, della scelta (discutibile) di non introdurre la schiavitù tra gli elementi di gioco in modo da realizzare un programma "moralmente corretto" (ma i massacri di indiani e aztechi dove li mettiamo?). Degli avvenimenti europei (come le guerre di religione) che influenzano la storia delle colonie, del progresso tecnologico e così via. In realtà, come già *Civilization*, *Colonization* è una grande scoperta. Un'opera monumentale che svela nuovi aspetti di sé partita dopo

Genere Strategia  
Casa MicroProse  
Sviluppatore Interno

- Gioco di grande spessore strategico, nella migliore tradizione di *Civilization*.
- Ricco di opportunità e di elementi di gioco.
- Leggermente più macchina rispetto a *Civilization*.
- La scelta di un periodo storico definito limita sia la crescita tecnologica che la rigiocabilità del programma.

**Versione PC**

*Colonization* occupa poco meno di 5Mb su hard disk. Richiede almeno un processore 386SX, scheda grafica VGA, DOS 5.0, 575Kb di memoria base liberi e 2Mb di RAM. Sebbene il manuale consigli almeno un 386DX a 33MHz, noi siamo riusciti a giocare benissimo su un semplice 386SX a 25MHz. E' possibile giocare utilizzando solo la tastiera, ma un mouse è comunque consigliato. A questo proposito, diversi utenti hanno avuto problemi con il driver del mouse. La MicroProse consiglia caldamente di utilizzare un driver Microsoft 8.20 o superiore.

## K VOTO

# 925

Allora, *Colonization* è o non è *Civilization*? 27 Mi. Mentre la struttura e la meccanica di gioco ricordano molto da vicino il mitico predecessore, basta la scelta di concentrarsi su un periodo storico più limitato per modificare radicalmente la filosofia di questo seguito. In *Civilization* avevamo in gioco numerosi fattori: ognuno simulava in modo abbastanza realistico, mentre in *Colonization* abbiamo meno fattori, ma più complessi. Ciò rende il secondo gioco leggermente più macchina e cerebrale rispetto all'immediata giocabilità del primo. Questo fattore contribuisce a porre *Colonization* qualche gradino sotto a *Civilization* nel campo del divertimento. Considerazioni marginali: se *Civilization* è ancora sul vostro hard disk, non esitate ad affiancarci il nuovo acquisto di Sid Meier.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

semplice attesa. Se attendete qualche tempo senza fare nulla per peggiorare i vostri rapporti con loro, gli indigeni prima o poi "perdoneranno" la causa dei vostri attriti.

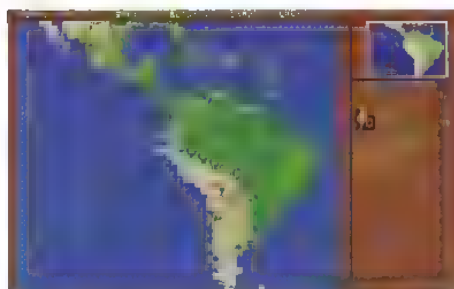
#### QUANDO NEL CORSO DEGLI UMANI EVENTI...

Lo scopo finale di *Colonization* è raggiungere l'indipendenza dalla madrepatria. Così come avvenne storicamente, prima o poi vi accorgerete che la vostra colonia è diventata un'entità indipendente e perfettamente in grado di badare a sé stessa, le cui risorse continuano ad essere "munte" senza pietà dalla corona attraverso tasse sempre più gravose.

Le tasse sulle esportazioni sono una delle migliori armi che la corona ha da opporvi. Ogni volta che una nuova tassa viene applicata, parte del popolo si ribellerà. Potete dare voce a queste proteste boicottando l'esportazione del prodotto, ma ciò significa che non potrete più venderlo in Europa fino a quando non avrete pagato tutte le tasse arretrate.

Ogni colonia produce un certo numero di "campane della libertà" che rappresentano la crescita del sentimento nazionalista. Tale numero è proporzionale agli investimenti fatti in attività governative.

Quando i sentimenti separazionisti tra i vostri



Il campo di gioco non è molto grande, e ciò conduce velocemente ad avere "attriti" con le altre potenze.

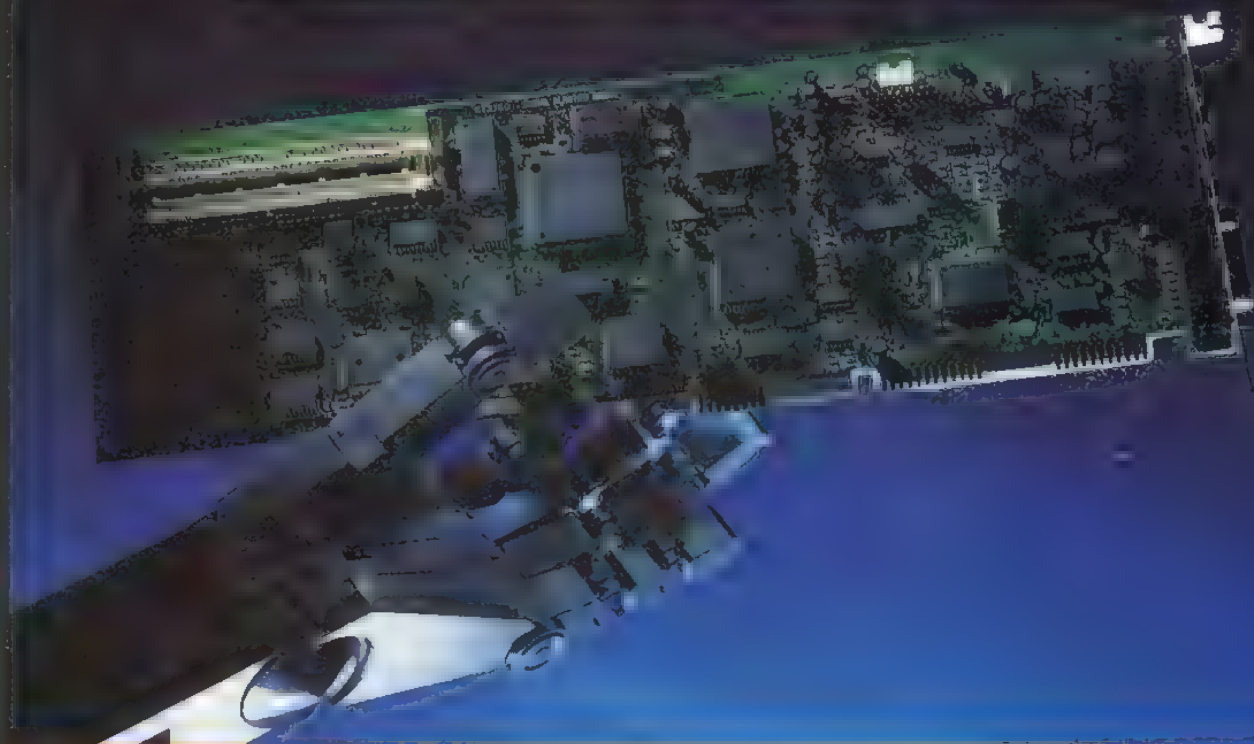


L'originale *Civilization* è tuttora venduto e giocato, e non avrete problemi a trovarlo nei negozi. Se non avete ancora gustato le delizie di questo grande gioco, non esitate ad acquistarlo. Buoni giochi strategici di esplorazione/conquista sono anche l'eccezionale *Warlords 2*, della SSG, e il nuovo *Lords of the Realm*, della Impressions (recensito in questo numero). Ambientato nel periodo coloniale è anche *Pirates Gold*, sempre della MicroProse, una versione abbastanza buona e rimodernata del vecchio classico. Infine, *Masters of Orion* c'entra poco o nulla con quanto visto sopra, ma è un ottimo gioco di conquista ed esplorazione ambientato nello spazio profondo.

Vincenzo Beretta



**Dalla galassia direttamente sulla terra,  
un suono che ha dell'incredibile.**



## **Sound Blaster AWE32.**

Questa rivoluzionaria scheda audio non poteva che essere un prodotto Creative Labs, la società che per prima ha dato la parola al PC. Dotata di un impressionante suono a 16 bit e delle tecnologie brevettate Creative, Sound Blaster AWE32™ conferisce una nuova dimensione audio al vostro PC. Avrete così numerose funzioni finora disponibili solo ai professionisti del suono: Advanced WavEffects Synthesis per una qualità del suono degna di un concerto; processore di segnali avanzato; 3 interfacce CD-ROM incorporate ed effetti audio programmabili. Tutto questo a prezzi che non sono alle stelle.



Che vogliate comporre un brano rock, stupire con una sorprendente presentazione multimediale oppure ottenere un suono reale dai vostri giochi elettronici, Sound Blaster AWE32 è la soluzione che fa per voi. Se volete saperne di più, rivolgetevi a uno dei distributori Creative elencati e vi dimostreranno come con questa scheda il vostro PC sia tutta un'altra musica.



AASHIMA ITALIA SRL TEL. 051-863.555 CDC POINT SPA TEL. 0587.432.022 COMPUTER 2000 TEL. 02-525.781 EXECUTIVE SPA TEL. 0141.22.11 RAPHAEL INFORMATIKA TEL. 06-22.95.641

© Copyright 1994 Creative Technology, Ltd. Sound Blaster e Sound Blaster AWE32 sono marchi della Creative Technology Ltd.  
Tutti gli altri nomi di prodotto sono marchi di proprietà dei rispettivi detentori.



**V**i ricordate di Athas, il desertico mondo già esplorato in tempi di *Shattered Lands*? Beh, dovrete tornare in questo torrido inferno per sconfiggere una minaccia ben più potente dei già terribili Templari: un gigantesco "abimma" spietato Drago!

# DARK SUN

## Wake of the Ravager

Un annetto fa, il primo episodio della serie *Dark Sun* aveva stupito per la sua grafica che, anche se non precisa e dettagliata come quella del mitico *Ultima 7*. In ogni caso era un bel passo avanti rispetto ai desolati GdR della serie *Pool of Radiance* a cui ci aveva abituato la SSI; come c'era da aspettarsi, il seguito non si è fatto attendere molto (almeno secondo gli standard della Origin!), quindi preparatevi a prendere armi, bagagli e, soprattutto, una buona scorta d'acqua, per ritornare a combattere il Male che serpeggia nuovamente tra le oasi di Athas!

Come al solito, prima di iniziare a menare le mani, dovrete creare il Party di quattro eroi che dovrete guidare in giro per città, deserti e dungeon: rispetto allo scenario tradizionale di AD&D, il mondo di *Dark Sun* è decisamente più

Gli sfondi sono curati con attenzione quasi maniacale, e difficilmente troverete una locazione uguale all'altra.

selettivo e spietato, e quindi le caratteristiche di forza, intelligenza, ecc., hanno un limite massimo più alto del normale, da 20 a 24; inoltre è possibile creare un personaggio Mul (un incrocio tra uomini e nani), Mezzo-Gigante o Thri-Kreen, una razza di insettoidi senzienti alti circa due metri. Anche le classi riservano qualche sorpresa: oltre a Guerrieri, Chierici, Maghi (che in *Dark Sun* vengono chiamati Preserver), potrete imper-

sonare Gladiatori e Psionici, una nuova classe di incantatori specializzata nell'uso dei poteri della mente.

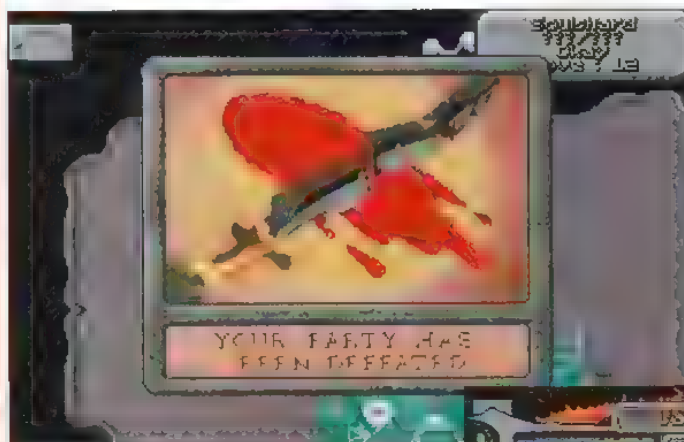
Ovviamente è anche possibile recuperare i personaggi utilizzati in *Shattered Lands*, godendo di un piccolo vantaggio rispetto a chi crea un Party nuovo, poiché se avete finito il primo episodio di *Dark Sun* avrete dei personaggi intorno al nono livello, mentre creandoli direttamente da *Wake of The Ravager* partiranno dal sesto-settimo livello.

Avendo già liberato la Città-Stato di Draj, questa volta l'avventura si svolge intorno a Tyr, un'altra città indipendente governata dagli spietati Sorcerer King, i discendenti degli Stregoni che in un passato ormai dimenticato, accecati dallo sconfinato potere delle arti magiche, ridussero Athas a uno sterminato deserto. Appena entrate in città, dovrete subito sguainare spade, staff e chatkcha perché verrete attaccati senza apparente motivo dagli emissari di un enigmatico Lord Warrior: dopo aver massacrato gli ingenui assalitori, scoprirete che la vostra unica possibilità è di allearvi con la Veiled Alliance, la setta segreta di Preserver e di Chierici schierati dalla parte del Bene, che vuole rovesciare i Sorcerer King e di-



A sinistra, i combattimenti sono divisi in turni e gestiti con un'interfaccia che tiene conto della distanza e degli angoli ciechi. Sopra, l'inventario dei vostri personaggi è gestito completamente via icone e ricorda, sotto certi aspetti, quello dell'ormai vetusto *Eye of the Beholder*.





A sinistra, purtroppo non c'è oltrepasso per i nostri eroi. Se tutti i componenti del vostro party vengono eliminati, dovrete ricaricare dall'ultima posizione salvata...

A destra, a volte tra una "quest" e l'altra potrete vedere alcune sequenze animate che illustrano l'evolversi della trama.

Sotto, quando dovrete ricorrere alle arti arcane, potrete scegliere l'incantesimo o il potere psionico da una lista di comode icone.

Le due coppie di numeri sotto i personaggi indicano il numero di Punti Ferita e di Punti Psionici, utilizzati per scatenare i temibili poteri della mente!



mostrare alla gente comune che la magia può essere utilizzata anche a scopi benefici e non solo per distruggere continenti e inandire interi oceani. In men che non si dica il vostro Party scoprirà di essere coinvolto in un' incredibile lotta che vede schierate creature dai poteri sovrumani, come il Drago di Ur Draxa e lo stesso Lord Warrior.

Bastano pochi minuti di gioco per accorgersi che l'interfaccia grafica è identica a quella di *Shattered Lands*: muoverete i vostri passi guardando il mondo di Athas con una inclinazione a 3/4 dall'alto che dà un look tridimensionale abbastanza realistico e funzionale; tutte le vostre azioni sono gestite attraverso il mouse e, sebbene sia possibile utilizzare la tastiera per accedere direttamente ad alcuni sottomenu, in teoria non dovrete toccare un tasto se non per scrivere la descrizione dei salvataggi. Infatti, cliccando con il pulsante destro del mouse trasformerete il puntatore in una freccia, che vi permette di spostare il vostro party, in un occhio, per esaminare gli oggetti, o in una spada, per attaccare gli sfortunati (si spera, NdR) nemici. Ovviamente questa interfaccia, che come avrete già dedotto, ricorda molto quella di *Ultima 7*, è molto intuitiva e bastano pochi secondi per poterla utilizzare senza troppi problemi. Quando girovagare in pace, il vostro gruppo, per semplificare i movimenti, è rappresentato da uno solo dei quattro eroi; in caso di battaglia, salteranno però fuori gli altri tre componenti del gruppo: a differenza degli ultimi GdR della Origin, gli scontri sono rigorosamente divi-

**Bastano pochi minuti di gioco per accorgersi che l'interfaccia grafica è identica a quella di Shattered Lands**



Nel deserto del Mare Salato troverete ladroni e carovane di Jann, esseri umanoidi provenienti dai Piani Elementali.



Gli amanti del GdR possono permettersi il lusso di scegliere il prodotto che più si avvicina ai gusti personali: se preferite un GdR fantasy che pende verso l'azione e il combattimento in tempo reale, potete scegliere senza troppe riserve (a parte quelle per l'hardware) *Ultima 8*, mentre se preferite un GdR che metta sotto pressione

le vostre capacità deduttive, vi conviene dare un'occhiata ai due *Ultima 7*. Inoltre, se avete un computer abbastanza potente e siete degli amanti della fantascienza, non potete perdervi il più recente *System Shock*, l'ultimo capolavoro della Origin.



Nel sottosuolo delle Ringing Mountain vivono i Verini, una razza di simpatici e amichevoli esseri che vi chiederanno di scoprire il killer di uno dei loro leader.

si in turni e seguono fedelmente le ferree regole AD&D, esattamente come succede nella maggior parte dei prodotti SSI da *Pool of Radiance* a oggi: ogni personaggio coinvolto nella battaglia dispone di un determinato numero di Punti Movimento che gli permettono, a seconda della propria agilità e dell'ingombro del proprio bagaglio di essere più o meno veloce, e di un certo numero di attacchi, che invece dipendono dal livello e dalla classe del personaggio. Ad esempio, un Gladiatore del decimo livello può colpire un nemico per ben quattro volte nello stesso turno, mentre uno Psionico dell'undicesimo livello deve accontentarsi di due soli attacchi.

Se l'interfaccia di controllo e il sistema di combattimento non sono cambiati, alla SSI hanno pensato bene di dedicare un bel po' di tempo ad una trama più ricca e complessa di quella del primo episodio: come probabilmente ricorderete, in *Shattered Lands* dovevate esplorare un certo nu-

mero di aree e risolvere una quest "locale" per ogni area per formare una confederazione di tribù e combattere poi la battaglia finale contro il Sorcerer King e, di conseguenza, era abbastanza facile finire l'avventura, con l'impressione generale di giocare a delle mini-avventure divise in compartimenti stagni.

In *Wake of the Ravager*, invece, le quest tendono a ingarbugliarsi tra loro, e il giocatore vede aperte diverse strade che possono essere seguite contemporaneamente e che spesso si intrecciano. Ad esempio, in una delle prime quest dovrete scoprire l'assassino di un leader Verini, una razza di piccoli ma saggi umanoidi; certo, non è una trovata originale, ma le tracce che conducono al killer

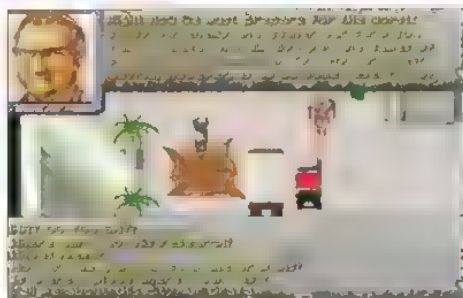




sono nascoste abbastanza bene e non vi basterà una rapida occhiata sul luogo del delitto per scoprire l'assassino: come in ogni giallo che si rispetti, la verità affiorerà molto lentamente. Inoltre la trama non è per niente statica: molte quest sono a "tempo", e i classici "colpi di scena" vi possono aspettare dietro a qualsiasi angolo: per esempio, tornando alla Base Segreta della Veiled Alliance, dopo una lunga ed estenuante quest, ho scoperto che la Base era stata assalita dalle truppe di Lord Warrior e che solo correndo come un matto potevo salvare il capo della Ribellione dalle grinfie del mio acerrimo nemico.

Purtroppo sono rimasti i difetti del gioco originale: il mondo di Athas è diviso in "aree" quadrate della stessa dimensione che ovviamente non sono in scala tra loro: per esempio, un villaggio, un'area di deserto e la Base della Veiled Alliance hanno tutte e tre la stessa dimensione. Inoltre, potrete riposarvi solo se trovate delle locazioni particolari, che sono molto rare, e spesso dovrete lasciare in sospeso una quest per cercare una di queste locazioni e recuperare le forze e i preziosi poteri magici. Infine, l'interattività con gli oggetti è decisamente limitata: anche se il mondo di *Wake of the Ravager* è stato abbondantemente coperto di forzieri e cassapanche, che possono essere ispezionati, potrete esaminare muri, librerie, tavoli e letti solo in casi molto rari, quindi non pensate di poter entrare in una casa qualsiasi e spostare sedie, scoprire casseforti dietro agli arazzi, o trovare oggetti magici sotto dei barili.

Abbiamo anche scoperto che a volte il sistema di automapping, che normalmente vi mostra la mappa già completa di un'area appena vi entrate, fa i capricci e carica una mappa di un'altra locazione o addirittura non visualizza nulla.



Per parlare con i numerosi Personaggi Non Giocanti avrete a disposizione una serie di frasi già pronte che variano da un PNG all'altro.



Nella Foresta troverete dei villaggi sugli alberi abitati dagli Halfing: questi piccoli esseri possono rivelarsi molto utili!



Sopra, Athas comprende anche una serie di locazioni misteriose che hanno in comune una sola cosa: l'alta mortalità! A sinistra, il sistema di automapping vi permette di vedere appena entrate in una nuova locazione la mappa completa: i puntini luminosi indicano la presenza di mostri o PNG.

# K VOTO

## 820

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Genere GdR  
Casa SSI  
Sviluppatore Special Project Team

- Divertente
- Interfaccia semplice e immediata
- Trama più evoluta

- Nessuna innovazione da *Shattered Lands*
- Non si può dormire se non in locazioni particolari

### Versione PC

Per esplorare le desolate lande di *Wake of the Ravager* dovrete disporre almeno di un 386 a 40 Mhz, anche se è caldamente consigliato un 486 a 33 Mhz per evitare fastidiosi rallentamenti dello scrolling. Inoltre, sono necessari 4 Mb di RAM e 25 Mb di spazio su hard disk, più altri 4 o 5 Mb per i salvataggi. Sono supportate tutte le schede della famiglia Sound-Blaster e una vasta gamma di General Midi, tra cui Sound Canvas, Aria, Wave Blaster, Sound Wave e Gravis. Ovviamente, è praticamente indispensabile un mouse!

### Versione PC CD ROM

E in dirittura d'arrivo anche la versione CD ROM in cui, oltre a essere assente il noioso sistema di protezione, sono incluse diverse animazioni extra e una presentazione più curata.

### CURVA INTERESSE PREVISTO

Al di là di questi difetti, *Wake of the Ravager* è un GdR piacevole e divertente, che offre un grado di difficoltà medio, un sistema di combattimento quasi perfetto e una serie di enigmi e puzzle logici che metteranno a dura prova la vostra materia grigia.

Paolo Paglianti



Gli incantesimi creano effetti proteccibili davvero incredibili! Notate che gli angoli ciechi non sono colpiti dall'esplosione.



Contiene  
disco  
per PC

**SHAREWARE**

# GAMES

Nei dischetti allegati alla rivista troverete:

**DEAR VICTIMS**

Da soli o in compagnia, il divertimento è sicuro!

**ALIEN**

5 bizzarri, divertenti ed originali livelli

**GALACTA**

Space Invaders è tornato?

Shoot'em-up dalla grafica spettacolare

**HOCUS FOCUS**

Avvincente piattaforma-game (VGA 256 col.)

REGISTRATI  
Informazioni  
come ricevere  
ON-LINE  
telefonando  
Registrazione presso il Tribunale di Pescara N° 13/93  
del 21-09-93. Distribuzione: PARRINI & C. Roma.

**In tutte le edicole da NOVEMBRE a L.10.000!**





**O**vero, come fare a diventare re d'Inghilterra con 16 campi, un pugno di sementi, qualche mucca, pochi contadini e tanta buona volontà. Un ennesimo gioco di strategia dalla Impressions, una software house che ha ristretto i suoi obiettivi a un unico genere.

"Autunno dell'anno di Grazia 1271. I temporali di stagione fanno prevedere che il raccolto di quest'anno sarà scarso, dato che un campo di grano mi si è pure allagato. I miei contadini sono malaticci e affamati. Cosa darò loro da mangiare? Mi conviene sacrificare qualche mucca e qualche pecora o andare avanti fino all'anno prossimo a razioni ridotte, rischiando un'insurrezione popolare? E quand'è che questi maledetti mercanti si decidono a farmi visita? Mi sto domandando chi me l'ha fatto fare di mettermi a capo di questa contea dimenticata da Dio, senza una laurea in agraria che mi aiuti a gestire come si deve questi territori, in modo che tutti possano essere sani e felici. Come se non bastasse ai confini orientali le truppe del signorotto avversario minacciano un'invasione, e ho solo 50 arcieri pronti a difendere i miei diritti su questa terra.

E io dovrei diventare Re? E gestire tutte le trentadue contee del Galles e dell'Inghilterra, io che faccio fatica a seguirne solo due?"

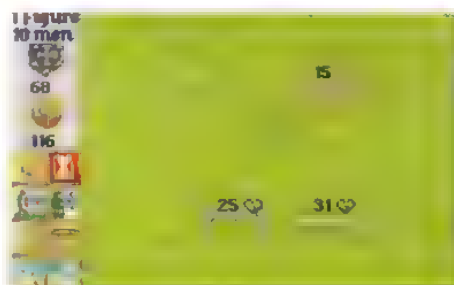
Queste sono solamente alcune delle tante domande che mi sono posto mentre giocavo a *Lords of the Realm* e sono sicuro che molti di voi si troveranno nella mia stessa situazione se decideranno di accettare la sfida proposta da questo bel gioco della Impressions. Dico bel gioco perché si tratta di un prodotto esauriente da tutti i punti di vista, se siete il tipo di giocatore attento e riflessivo.

Siamo nel 1268 e il trono d'Inghilterra è vuoto. Sei nobili si combattono tra loro nel tentativo di accaparrarsi la corona. Sotto di

loro c'è una massa di contadini e servi della gleba la cui sopravvivenza dipende dall'abilità del proprio signore nel gestire le risorse del territorio.

Voi siete, naturalmente, uno dei nobili (ed è per questo che il gioco è divertente; pensate cosa sarebbe se voi foste uno dei contadini mandato a seminare, ad arare, a mungere le vacche, ecc...). Il vostro primo obiettivo è assicurare ai vostri sudditi scorte alimentari adeguate, di modo che possano crescere sani e moltiplicarsi. Per far ciò dovete decidere quanti campi far coltivare, quali far coltivare (sì, perché un campo coltivato per molto

| Stage duties:          | Our supplies                      | Machines |
|------------------------|-----------------------------------|----------|
| 25 foragers            | 100 Men                           | 0 Men 0  |
| 25 builders            | Food for: 175 Men                 | 0 Men 0  |
| 25 fighters in 2 units | Rations: Normal                   | 0 Men 0  |
| 25 men free            | 25 foragers will gather 75 units. | 0 Men 0  |
| in idle the castle     | Spies guess Men: 110              | 0 Men 0  |
| Morale: Average        | Food for: 450 Men                 |          |
| Health: Perfect health |                                   |          |



Un gruppo di paesani sta manifestando contro la vostra politica pensionistica.





tempo produce meno grano), dove far pascolare bovini e ovini e quali sono, invece, i campi da far "riposare". Dovrete inoltre decidere cosa far mangiare ai contadini (grano o carne) e quanto (razione normale, doppia, tripla, ma anche mezza razione, un quarto o niente del tutto). Sembrerebbe facile, ma in questa terra maledetta i temporali, i roditori le epidemie e i lupi si sprecano e siete fortunati se tutto procede secondo i vostri piani. Nel giro di un anno capirete se il vostro lavoro sta dando buoni frutti o meno: una popolazione ben nutrita è più felice, fa più figli e paga le tasse volentieri; inoltre i contadini delle contee vicine affluiranno numerosi in cerca di un pasto caldo, pronti a giurarvi fedeltà e sono sicuro che per quel momento avrete già in mente cosa fargli fare.

Già, perché, oltre all'agricoltura, ci sono molti modi per non farli stare in ozio. Potrete metterli al lavoro nelle miniere, per esempio, dove potranno allegramente estrarre il ferro utile ai vostri armaioli (ma di questo parleremo dopo); oppure impiegarli nella raccolta di legname e pietre necessari a costruirvi un castello (oops, a farvi costruire un castello). E qui c'è una delle chicche del gioco.

*Lords of the Realm* vi dà la possibilità di progettare e realizzare un castello come lo desiderate, con torri piccole o grandi, rotonde o quadrate, muri più o meno alti, fossati, baracche, porte e roccaforti secondo il vostro gusto. Se invece non avete voglia di sbizzarrirvi la vostra fantasia potete utilizzare uno

dei cinque progetti di veri castelli, costruiti all'epoca di Re Edoardo I, contenuti nel gioco. Potrete seguire tutte le fasi della costruzione del vostro maniero, guardarlo in pianta e in alzato, modificarlo, allargarlo, insomma tutto quello che avete sognato da bambini quando giocavate con i Lego.

Forse vi chiederete, "ma che me ne faccio di un castello?". Volete scherzare? Il titolo

del gioco non vi insospettisce? La traduzione è "I Signori del Reame", nel senso che il Reame è uno solo ma i Signori sono tanti (sono pronti a fare qualsiasi cosa pur di conquistarlo). I rapporti

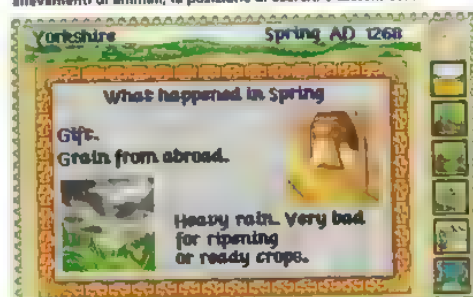
ti con i vostri vicini di casa (Il Duca, Il Vescovo, La Contessa, Il Cavaliere e il Barone) non sono sempre rose e fiori e variano dall'alleanza (vera o finta che sia) all'invasione a sorpresa. Una caratteristica del programma davvero notevole è che non solo i vostri avversari possono essere gestiti da giocatori umani, ma due giocatori possono sfidarsi su computer differenti collegati via modem o null modem cable. Un castello, con una pur piccola guarnigione al suo interno, rende il lavoro dei vostri avversari molto più difficile.

Naturalmente, il rovescio della medaglia è che se siete voi a volervi prendere un territorio nemico dovete condurre un assedio in grande stile. L'attenzione riservata dai programmatori a questo evento sembra non aver tralasciato alcun particolare: il morale degli assediati e degli assediati, le scorte di cibo disponibili, il tipo di truppe impiegate, la forma del castello ecc... sono le variabili che rendono ogni assedio unico e fanno sì che possiate guardare alla conquista di una contea avversaria come ad una sfida sempre nuova e non come ad una operazione di "routine". Tutti i vostri soldati devono essere assegnati a compiti precisi (foraggiamento, costruzione di macchine da assedio o semplici attaccanti), un po' come avete fatto in

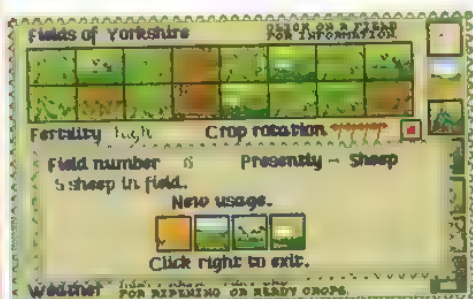
**Potete scegliere tra otto unità diverse, e queste includono uomini armati di lancia, spada, arco, balestra, mazza o ascia, oltre naturalmente ai contadini e ai cavalieri**



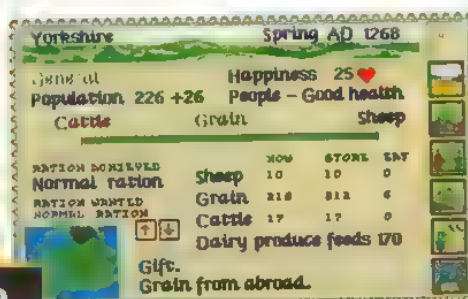
Questa mappa mostra le singole contee, incluse le coltivazioni, gli allevamenti di animali, la posizione di eserciti e castelli ecc...



La schermata eventi riporta ciò che di significativo è accaduto nella contea: condizioni atmosferiche, incendi ed eventuali insurrezioni.



Ogni contea ha sedici campi a disposizione. Da qui si decide come impiegarli: coltivazioni, pascolo per il bestiame o riposo stagionale.



Con la schermata stagionale controllate le risorse della contea: razionate il cibo, e assegnate i compiti ai contadini.



Malgrado sia ambientata in un'epoca diversa la cosa che somiglia di più a questo gioco è *Colonization* di Sid Meier (recensito in questo numero), proprio per l'attenzione rivolta sia all'aspetto della gestione del territorio che a quello militare. Nel gioco della Impressions gli avvenimenti di guerra sono trattati in maniera sicuramente più completa, ma anche più complessa, e la cosa potrebbe scoraggiare i fan della "giocabilità immediata". Gli assedi ricordano un po' quelli di *Siege*, della Mindcraft, anche se in *Lords of the Realm* non ci sono elementi fantasy. Infine, se ciò che vi interessa di più in un gioco di questo tipo è la parte di conquista militare, allora non potrete sbagliarvi di molto se vi rivolgerete all'ottimo *Warlords 2* della SSG.





Sopra a fine anno questo simpatico allegro riassume la situazione generale delle contee sotto il vostro controllo. Sotto la mappa strategica mostra la situazione generale del reame. Informazioni diverse possono essere evidenziate o nascoste grazie alle icone sulla sinistra.



precedenza con i contadini. La conquista di una contea neutrale, che non ricade cioè sotto la giurisdizione di uno dei nobili, è invece molto più semplice, proprio per la mancanza di un castello. Quando avrete armi sufficienti (potete costruirle o comprarle dai mercanti) da poter equipaggiare una o più unità di soldati, basterà muovere quest'ultime nel piccolo edificio al centro del paese e sconfiggere le orde di contadini che si oppongono alla vostra venuta. Equipaggiate le vostre unità a seconda del tipo di strategia che volete impiegare sul campo di battaglia ma è chiaro che un paio di reggimenti armati di spada e uno di archi sono più che sufficienti a tenere a bada qualunque massa di villici. Parlando di eserciti, potete scegliere tra otto unità diverse, e queste includono uomini armati di lancia, spada, arco, balestra, mazza o ascia, oltre naturalmente ai contadini e ai cavalieri (che costituiscono l'élite del vostro esercito).

Se vi state chiedendo come farete a gestire



Genere Strategia  
Casa Impressions  
Sviluppatore Interno

## K VOTO

# 910

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



*Lords of the Realm* è sicuramente un buon prodotto. Dedicate a un pubblico a cui piace giocare in modo attento, costituisce una novità per la completezza con cui sono stati trattati tutti gli aspetti della vita di un lord medievale. Inoltre la complessità delle azioni militari lo rendono sicuramente meno noioso di molti giochi in cui la parte gestionale è dominante. È una trovata interessante quella di agganciarvi del peso dello sfruttamento umano (il tema della guerra per la conquista vera e propria). Insomma, una simulazione, rievocazione della grande avventura e con una grande atmosfera.

**Versione PC**

*Lords of the Realm* occupa circa 1.1 megabyte del vostro hard disk e ogni installazione si prende 33MB in più. Supporta le principali schede sonore e, anche se è possibile giocare solo da tastiera, un mouse è raccomandato. Richiede almeno 585 K liberi di memoria base. La confezione è veramente "regale" e i manuali (ben quattro!) sono più che esaurienti: uno per il gioco, uno di supporto tecnico e di consigli, uno per battaglie e assedi ed uno che contiene una ricca storia sull'Inghilterra feudale.

**VALUTAZIONE PREVISIONE**

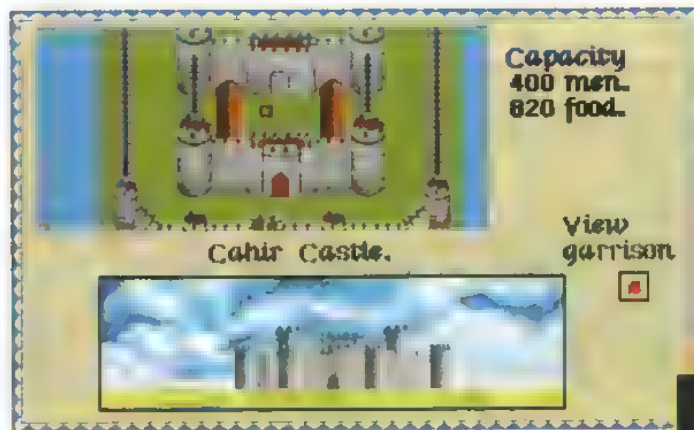


contemporaneamente contee, mucche, pecore, grano, tasse, contadini, soldati, castelli e assedi vi rassicuro subito dicendo che, una volta che sarete a capo di tre territori, il vostro consigliere economico vi proporrà, in cambio di una modica cifra, di occuparsi dei problemi della terra. E vi assicuro che non è un favore da poco.

**Leonardo Gajo**



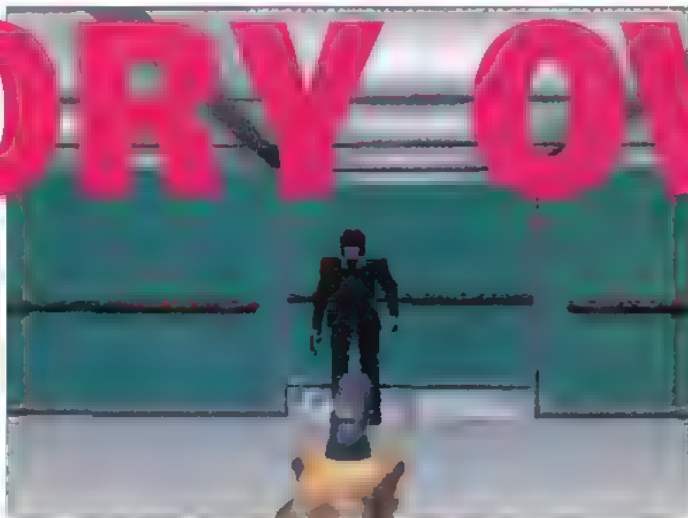
Come vanno le cose a casa dei concorrenti? Questa schermata mostra la situazione generale dei vari Lord.



Adesso che il vostro castello è pronto potete vedere quante truppe e quante razioni di cibo contiene.



# SENSORY OVERLOAD



In *Sensory Overload* i nemici sono dei terroristi sanguinari che hanno invaso il reparto medico in cui siete stati ricoverati. Armati inizialmente di una semplice pistola trovata per caso, dovreste fare pulizia di tutti i livelli dell'ospedale.

**I**l Macintosh non è ancora stato convertito *Doom*. Bella scoperta! Ed è solo per questo che i possessori del computer dalla mela iridata devono versare tante lacrime amare? No, non ne vale la pena, specie se capita tra le loro mani questo gioco!

Un colpo di pistola esploso nel corridoio adiacente alla vostra stanza vi riporta immediatamente alla realtà. Vi trovate nell'ospedale di un centro di ricerche e vi sareste aspettati di tutto tranne che un risveglio così movimentato. Dalle poche parole che riuscite ad ascoltare capite che una banda di terroristi si è impadronita dell'ospedale e ne ha bloccato le uscite. Il vostro pensiero è uno solo: scappare. Aprite la porta della vostra stanza e vi trovate circondato dai cadaveri di quelli che erano i vostri infermieri. Iniziate a cercare una via di fuga e vi imbattete, in un corridoio attiguo, nel primo segno positivo di quella che si rivelerà essere una giornata un po' impegnativa: trovate una pistola...

Questo *Sensory Overload* si è rivelato un vero e proprio fulmine nel cupo immaginario di tutti gli utenti Macintosh che stavano aspettando una conversione di *Doom* per le loro macchine. La Reality Bytes si è rivelata con questo suo primo titolo come una software house che, almeno qualitativamente, non ha nulla da invidiare alle etichette più blasonate.

*Sensory Overload* sfrutta appieno le caratteristiche della macchina della Apple dando vita a un frenetico arcade in texture mapping che, almeno su questa piattaforma, non ha degni rivali.

Esplorando l'ospedale, passati i primi due livelli volutamente noiosi per farvi prendere confidenza con l'interfaccia e i comandi, *Sensory Overload* si rivelerà in tutta la sua bellezza: incontrerete ascensori, rampe di scale, magazzini, sotterranei e ambienti molto diversi tra di loro. Il livello di difficoltà del gioco è molto ben calibrato e vi porterà a immedesimarvi nel gioco molto rapidamente. Se all'inizio potrete permettervi di affrontare i terroristi singolarmente, a colpi di arma da fuoco, vi troverete ben presto a dover pensare a qualche alternativa che vi possa assicurare una sopravvi-

***Sensory Overload sfrutta appieno le caratteristiche della macchina della Apple dando vita a un frenetico arcade in texture mapping***

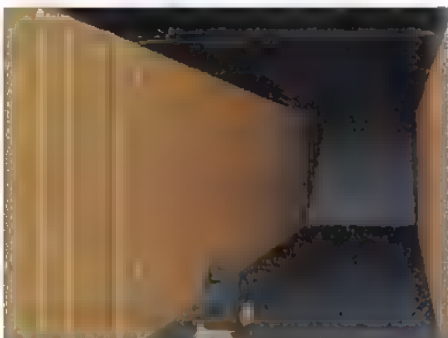
venza più certa. Aprire una porta e trovarvi davanti un folto gruppo di uomini armati sino ai denti vi richiederà di aguzzare l'ingegno. Capirete presto che la soluzione più veloce sarà quella di aprire la porta, lanciare una granata e richiudere la porta, quando la

riaprirete avrete la piacevole sorpresa di ammirare il simpatico gruppo stramazzato al suolo. Durante il vostro cammino troverete parecchi oggetti utilissimi al vostro scopo: una potente mitraglietta UZI si sostituirà molto presto alla pistola, granate e bengala (indispensabili per illuminare i sotterranei) diverranno vostri inseparabili amici, un comodo e pratico radar tascabile segnerà con un irritante cicalino la presenza di uno o più nemici nelle immediate vicinanze, mentre un walkie-talkie vi informerà circa i prossimi piani dei terroristi.

Pur essendo un gioco prettamente d'azione, non è stato trascurato l'aspetto strategico che vi vedrà impegnati a cercare delle carte magnetiche colorate che vi permetteranno di accedere ai livelli successivi, come pure incontrerete degli intricatissimi labirinti che sarete costretti a esplorare in lungo e in largo alla ricerca di munizioni e utilissimi kit per il pronto soccorso. La funzione di automapping si rivelerà in-



A seconda della potenza del vostro Macintosh potrete giocare con una finestra più o meno ampia



Alla fine di questo corridoio buio potrebbe esserci di tutto, da un'arma bonus a un gruppo di terroristi







**Sensory Overload** rimane il migliore dei giochi tipo *Doom* su Macintosh. Meno di un anno fa la Bungle Software ci propose *Pathway into Darkness* che, comunque, non poteva offrirci né lo spessore né il divertimento del titolo in esame su queste pagine. Validi alternative, invece, è il neonato *Wolfenstein 3D* per Macintosh rilasciato pochi giorni or sono dalla MacPlay su licenza della id Software: un buon gioco anche se forse un po' ripetitivo. *Doom* è stato comunque annunciato per la piattaforma della Apple entro la fine di quest'anno.



Con la mitraglietta tutto è più facile... ricordatevi di non premere troppo a lungo il grilletto, però.

dispensabile per scoprire tutti i passaggi segreti evitando di continuare a girare a vuoto.

*Sensory Overload* sfrutta appieno l'alta risoluzione del Macintosh ed è perfettamente configurabile a seconda della potenza di calcolo della vostra macchina. La finestra di gioco si dimensionerà in maniera automatica: dal solito schermo a francobollo per i microprocessori più lenti sino allo schermo pieno, utilizzabile esclusivamente dai Macintosh con processore Power PC. La musica, ripetitiva e incalzante, non è particolarmente indovinata e il silenzio si rivelerà essere molto più carico di sensazioni. Discorso a parte, invece, per l'accompagnamento audio che sfrutterà appieno il nuovo Sound Manager di Apple.



Genere Sparatutto 3D  
Casa Reality Bytes  
Sviluppatore Interno



• Davvero adrenalinico  
• Realizzazione ineccepibile  
• Violenza gratuita



• Non si può giocare in rete  
• Non si chiama Doom  
• Profondità gratuita

#### Versione Macintosh

**Sensory Overload** gira sul Macintosh dotato di processore 68030 a 25 Mhz o superiori. Esige il System 7.x e ama sistemarsi comodamente in almeno 10 Mb del vostro hard disk. Il monitor deve essere almeno di tredici pollici, ovviamente con il Macintosh dotato di 256 colori. Novità: *Sensory Overload* è programmato per funzionare sia con i "normali" Macintosh sia con i Power Macintosh (dotati di microprocessore Power PC) di cui sfrutterà appieno la potenza di calcolo consentendovi di giocare a schermo ple-

K VOTO

885

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



*Sensory Overload* è davvero bello, forse non raggiunge la fine della strada, forse non potrà essere giocato in rete come *Doom*, forse non si chiama *Doom*, ma è davvero un gran bel gioco e gira su Macintosh! Gli scenari sono proprio belli e abbastanza diversificati tra di loro e la longevità è assicurata. La grafica in alta risoluzione e il suono completano (anche se non eccelle) ne fanno un gioco davvero valido anche sotto il profilo tecnico. Camminare per un corridoio e arrivare gravemente feriti a una porta senza sapere che dietro di essa vi è qualcuno che vi sta aspettando può rivelarsi davvero troppo per i vostri nervi. Non consigliate ai pacifisti.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



Pur non raggiungendo i livelli di *Doom*, la grafica di *Sensory Overload* è abbastanza varia e curata.

La stereofonia non sarà solo una piacevole inutilità ma si rivelerà preziosissima per capire da che parte arrivano le voci e gli spari e, di conseguenza, i nemici. Concludendo, *Sensory Overload* è un gioco molto difficile da descrivere senza cadere nella banalità. Il suo punto di forza risiede nelle sensazioni che riesce a comunicare al giocatore: la paura sarà reale come pure l'adrenalina che scorrerà nelle vostre vene. Un gioco per Macintosh che si sostituisce degnamente a *Doom*. Unica grave lacuna è il non poter giocare collegati in rete.

Da non perdere!

Massimo Trulzi

65  
NOVEMBRE 1994



Se sei un rivenditore,  
un distributore,  
un assemblatore,  
o un riparatore  
di Personal Computer e

...hai urgente  
necessità di:  
Case,  
Tastiere,  
Controller,  
Schede Madri,  
CPU,  
Memorie,  
Drives,  
Hard Disk,  
Schede Video,  
Parti di Ricambio...

In Lombardia  
hai trovato la via giusta!

**Seguila!**

Bit Shop Computer s.r.l. - PADOVA

Vendita e assistenza personal computers e accessori

Ufficio Rappresentanza Lombardia

**ANTONIO CIAMPITTI**

02/93506782 - 0336/333346 - 02/9304519

**BitShop**  
computer



# ECSTATICA



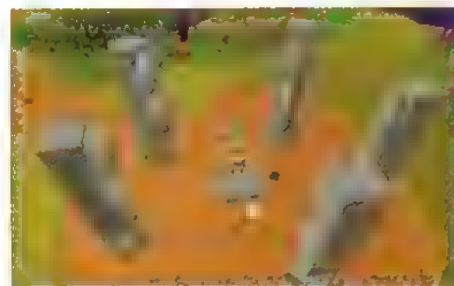
**N**on potreste mai immaginare cosa possa succedere a un "turista fai da te" che si fermi lungo la strada verso casa in un lovecraftiano villaggio in cerca di pace e ristoro. Mai avventurarsi per la foresta senza provviste e con la borraccia vuota...

Siamo nel 928 dopo Cristo, in pieno Alto Medioevo: la civiltà occidentale, dopo più di mezzo secolo, sta ancora cercando di risollevarsi dalla caduta dell'Impero Romano, e un gran numero di piccoli villaggi resta isolato per intere stagioni se non addirittura per diversi anni. Così non c'è nulla di strano se un solitario viaggiatore incontra sulla sua strada un paese mai visto prima, e vi entra fiducioso in cerca di acqua e di un giaciglio di paglia dove recuperare le forze spese nel massacrante viaggio. Tuttavia l'atmosfera del villaggio sembra pervasa dal male, e al nostro sventurato eroe basta affacciarsi in una delle case per scoprire il terribile errore che ha commesso fermandosi a Tirich...

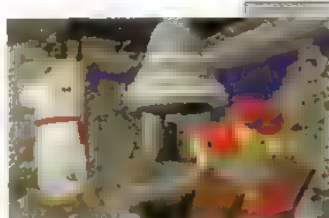
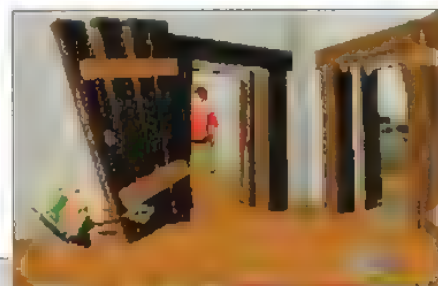
Il solo fatto che la presentazione di *Ecstatica* sfrutti il medesimo engine grafico del gioco vero e proprio, invece che mirabolanti sequenze in Full Motion Video come è nello stile della *Psychosis*, vuol dire che i programmatori hanno ritenuto di aver creato un piccolo gioiello grafico; in effetti l'engine di *Ecstatica* è realmente strabiliante, anche se non altrettanto originale: osserverete il vostro eroe da un punto di vista esterno che cambia a seconda della vostra posizione; il vostro alter ego, i mostri, i (pochi) abitanti del villaggio ancora vivi e alcuni elementi dello sfondo sono animati tridimensionalmente e sovrapposti a colorati sfondi bidimensionali. Certo, l'idea alla base assomiglia

molto a quella di *Alone in the Dark* ed effettivamente a una prima occhiata superficiale *Ecstatica* potrebbe sembrare un semplice clone della famosa avventura francese, ambientato nel Decimo secolo, ma basta dare uno sguardo al cavallo, al corpo del nostro eroe o ai mostri che incontrerete nelle prime locazioni per cambiare radicalmente idea.

Infatti Andrew Spencer, il programmatore del mitico *Internationale Soccer* per C 64, è riuscito a creare degli "attori" tridimensionali molto più tondeggianti e realistici di quelli targati Infogrames: il rigonfiamento dei muscoli del cavallo, la faccia del



I Cerchi di Pietre sono un simbolo antico di magia e poteri arcani. In particolare, questi enormi faccioni di pietra potranno trasformare uno dei vostri oggetti in una devastante arma.



A destra, appena entrati nel villaggio, assisterete a delle scene simili: gli abitanti sono morti o moribondi e incredibili mostri stanno selvaggiamente malmenando i pochi superstiti. In alto, il vostro eroe è animato in maniera eccellente. Notate ad esempio i particolari del volto!



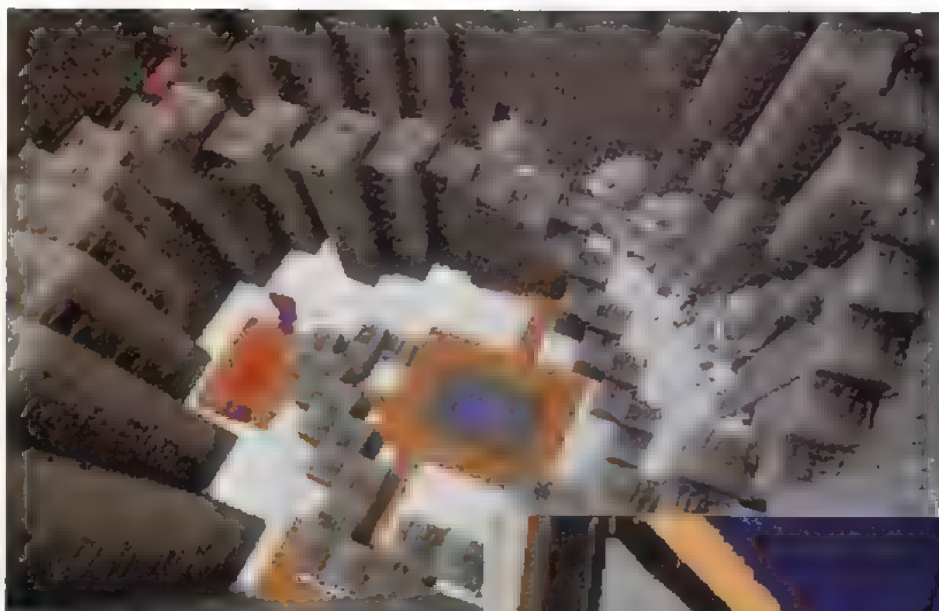


nostro eroe o la pancia del prete impiccato sono incredibilmente convincenti e realistici, e anche gli atteggiamenti del protagonista di questa buia avventura contribuiscono a renderlo ancora più "vivo": a volte si rimbocca le maniche o, se prendete un'arma con la mano sinistra, se la passa automaticamente nella destra, oppure selezionando la camminata "silenziosa" si muove in punta di piedi! Inoltre gli sfondi stessi sono ricoperti da "basorilevi" tridimensionali che sfruttano la stessa tecnica tondeggianti, e quindi potrà capitarvi di sparire dietro a statue disegnate sullo sfondo.

Come c'era da aspettarsi, l'engine di *Ecstatica* soffre degli stessi problemi di quello di *Alone in the Dark*: a volte vi capiterà di non riuscire a salire una rampa di scale perché la prospettiva vi inganna, oppure di uscire dall'inquadratura di una delle telecamere senza che cambi il punto di vista o di non riuscire a raccogliere un oggetto perché credete di essergli abbastanza vicini quando invece siete troppo lontani; in ogni caso si tratta di difetti che non intaccano la giocabilità se non in misura minima.

Muoverete il vostro alter ego utilizzando il tastierino numerico, e anche avendo a disposizione solo nove tasti, le vostre azioni non sono poi troppo limitate: potete andare avanti, indietro, ruotare a destra o a sinistra, prendere o appoggiare per terra un oggetto con ambedue le mani, attaccare con l'arto destro o quello sinistro e schivare un eventuale attacco. Inoltre, potrete scegliere se correre rumorosamente, camminare in modo normale o "sgattaiolare" cercando di fare meno rumore possibile.

Purtroppo, si sente la mancanza di un comando che vi permetta di "utilizzare" gli oggetti (leggere un libro appena lo trovate o lanciare un coltello) e anche di uno per "esaminare" i dintorni, ma del resto quando dovete compiere un'azione particolare, come lanciare un incantesimo, scorrere le pagine di un diario o prendere sulle spalle un ferito, il programma riconosce le vostre intenzioni e viene automaticamente in vostro aiuto con un'anima-



zione non interattiva che vi mostra il risultato dei vostri sforzi. Ovviamente questo sistema è un po' frustrante, visto che probabilmente perderete un sacco di tempo per scoprire come va portata a ter-

mine una certa azione anche quando avrete capito quale azione dovete compiere; inoltre, raccogliendo un oggetto non potrete sapere cosa avete in mano, e se da una parte spade, coltelli e libri sono facilmente identificabili, è anche vero che una

descrizione elementare, per capire se avete in mano una antica reliquia o una radice magica, non sarebbe certo risultata inutile. Come avrete già intuito l'interazione non è sicuramente uno dei punti di forza di *Ecstatica*: in primo luogo potrete prendere due soli oggetti per volta (uno per ogni mano) e in ogni caso, come abbiamo detto prima, non potrete compiere azioni speciali con essi se non in casi eccezionali: se non avete idea di cosa questo possa significare, immaginatevi di dover giocare le prime stanze di *Alone in the Dark* con queste limitazioni!

***I piccoli folletti che troverete un po' dovunque vi tendono imboscate nascondendosi dietro alle porte, oppure salendo uno sulle spalle dell'altro per arrivare abbastanza in alto per potervi colpire***



Potrete scegliere due personaggi (uno maschio e uno femmina) e due diversi finali, uno da "buoni" e uno da convertiti al "lato oscuro" della magia.



Incontrerete diversi mostri tra le case diroccate di Trich: alcuni sono forti, altri veloci e silenziosi!

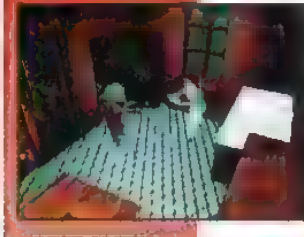


A destra, a volte la fretta può far commettere al nostro eroe qualche "piccolo" errore! Grazie alla sua forza, potrete però risalire dal burrone. Sopra, anche i tavolini sono posseduti da spiriti maligni! Se non capita i dialoghi parlati, potete attivare i sottotitoli...

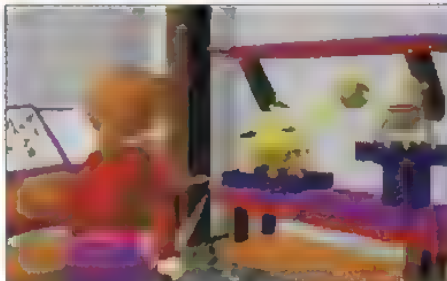




Se vi piace *Ecstatica*, ovviamente, non potete perdervi le due avventure tridimensionali della Infogrames che hanno ispirato l'engine del gioco della Psygnosis, i due *Alone in the Dark* in cui dovrete affrontare rispettivamente una casa infestata dagli adoratori di Cthulhu e sgominare una banda di gangster Voodoo.



Una valida alternativa è anche offerta da *Little Big Adventure*, l'avventura in 3D isometrico, creata proprio dal "papà" di *Alone in the Dark* recensita in questo stesso numero. Se preferite invece qualcosa di più avventuroso potete dare un'occhiata all'ultimo episodio della saga degli *Ultima*...



La vostra unica speranza per poter entrare nel Castello è di creare una pozione magica che vi trasformi in un animale abbastanza piccolo da entrare nelle crepe del muro.



Gli immancabili Dungeon sono colmi di trappole e nemici se non state attenti a dove mettete i piedi, potreste trovarvi infilati...

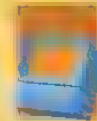
Tuttavia i programmatori hanno badato bene a non creare troppi problemi al giocatore, evitando gli soprattutto di dover fare decine di viaggi identici per trasportare altrettanti oggetti in una determinata locazione: infatti, in giro per il villaggio, troverete ben pochi oggetti, e per risolvere i numerosi enigmi di Tirich dovrete, tranne in casi particolari, utilizzarne al massimo due o tre.

D'altra parte alla Psygnosis hanno pensato bene di puntare maggiormente sul combattimento e sull'esplorazione per catturare l'attenzione del giocatore; infatti gli scontri con i mostri di Tirich sono a dir poco epici: ad esempio, i piccoli folletti che troverete un po' dovunque vi tendono imboscate nascondendosi dietro alle porte, oppure salendo uno sulle spalle dell'altro per arrivare abbastanza in alto per potervi colpire! I mostri più grandi, come l'Uomo Lupo o il Draghetto verde, sono dotati di un'intelligenza artificiale abbastanza sviluppata da consentirvi di attaccarvi alle spalle, di caricarvi quando vi state spostando e siete più vulnerabili, o di ritirarsi fuori dal raggio delle vostre armi se feriti gravemente. Questi mostri sono talmente spietati

da spingere la Psygnosis a suggerire la vendita di *Ecstatica* solo ai maggiorenti: per esempio, entrando nel villaggio verrete assaliti dopo pochi passi dal terribile Uomo Lupo che, dopo avervi malmenato senza troppi riguardi, vi legherà per i piedi in uno stanzone, dove verrete di nuovo picchiati a sangue senza poter muovere un dito. Anche i malvagi folletti hanno in serbo sgradite sorprese, come trappole sotterranee e sadiche torture, che dovrete cercare di evitare ad ogni costo!

L'esplorazione del villaggio vi porterà poi in posti davvero incredibili: il campanile della chiesa diroccata vi offre uno spettacolo a dir poco imperdibile, come il cerchio di pietroni o i dungeon del Castello; vi muoverete in uno scenario grande più o meno come il secondo *Alone in the Dark* che comprende il villaggio di Tirich, il vicino Castello e gli immancabili quanto tetri Dungeon, che metteranno a dura prova anche i saldi nervi dell'avventuriero più esperto!

Paolo Paglianti



Genere Avventura  
Casa Psygnosis  
Sviluppatore Andrew Spencer



\* Grafica mozzafiato  
\* Animazioni realistiche  
\* Background tutto da esplorare



\* Potrete portare solo due oggetti  
\* Scarsa interattività con gli oggetti

#### Versione PC CD-ROM

Per giocare a *Ecstatica* dovrete disporre di un 486, anche se in teoria il gioco è compatibile con i 386; naturalmente è d'obbligo un CD-ROM a doppia velocità o 4 MB di memoria estesa, anche se con 8 MB le animazioni sono più fluide e i caricamenti meno stressanti. È possibile giocare *Ecstatica* direttamente da CD, oppure installarlo su hard disk, rendendo i caricamenti ancora più rari e meno fastidiosi. Ovviamente, tutti i dialoghi sono talkie! Per quanto riguarda le schede sonore, sono comprese tutte le SoundBlaster e una buona gamma di General MIDI, dalla Roland all'UltraSound.

# K VOTO

## 900

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



La Psygnosis con *Ecstatica* ha dato la propria interpretazione di avventura dinamica 3D: grafica a dir poco incredibile, animazioni realistiche ai massimi livelli e scenario da favola, uniti però a una scarsa interattività con gli oggetti e alla limitazione di poterne portare solo due contemporaneamente. Gli enigmi non sono arzigogolati come quelli del diretto concorrente *Alone in the Dark*, anche perché sarebbe stato impossibile altrimenti proprio a causa della limitata interattività e spesso basta scoprire cosa utilizzare in quale posto, difetto ancora più evidente che in altre avventure, poiché il numero di oggetti a vostra disposizione è relativamente basso. *Ecstatica* si rivela un'ottima avventura dall'eccellente grafica, semplicemente più orientata verso l'esplorazione e i combattimenti che la risoluzione di arcani enigmi, che catturerà l'attenzione del giocatore senza troppi problemi.

CURVA INTERESSI PREVISI



I sogni di *Ecstatica* sono davvero incredibili: questo orso bruno alto due metri (da seduto) è la brutta copia del piccolo orsacchiotto della strega.



Le statue degli sfondi sono costruite con la stessa tecnica "tondeggiante" dei personaggi animati.



# ACES Of the DEEP

**G**li appassionati di guerra sottomarina recentemente avevano avuto solo il discreto *Seawolf* per sfogare i loro istinti bellicosi. Ora la Dynamix raccoglie il guanto di sfida lanciato tanto tempo fa da *Silent Service 1* e 2...

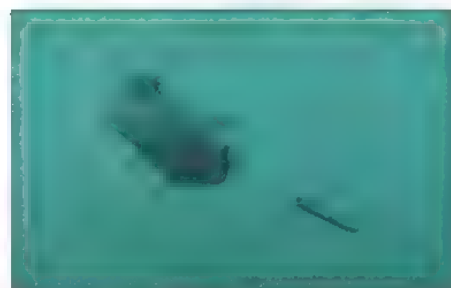
*Aces of the Deep* "continua" la tradizione dei grandi simulatori della Dynamix inaugurata con *Red Baron*, *Aces of the Pacific* e *Aces Over Europe*. Le virgolette sono d'obbligo, visto che questo nuovo titolo abbandona i cieli azzurri e insanguinati delle due guerre per tuffarsi nelle grigie (ma altrettanto insanguinate) onde dell'Atlantico, nel mezzo di quella grande battaglia tra sommergibili tedeschi e navi alleate che si protrasse per tutta la Seconda Guerra Mondiale.

La confezione del programma, la veste grafica del manuale e l'interfaccia utente riprendono, però, lo stile dei titoli già pubblicati e ciò garantisce una continuità all'interno della serie, al di là della differenza nell'argomento trattato.

Caricato il programma, il giocatore ha la possibilità di scegliere se giocare una singola missione o un'in-



Questa schermata mostra la situazione delle avarie a bordo del sommergibile. Molti segni rossi significano che una fine bagnata è vicina.



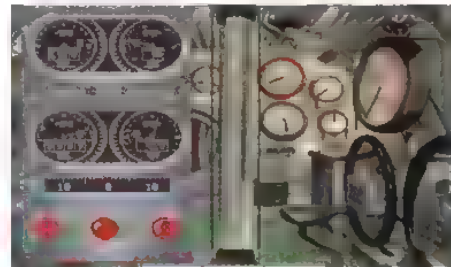
Quando si lancia un siluro si viene gratificati da questa animazione. La qualità è buona, ma qualcuno in più non avrebbe sfigurato.

**Il gioco "campagna" presenta svariate opzioni, ma la principale riguarda da quale momento della guerra volete iniziare la vostra carriera**

tera carriera di guerra. Quale che sia la scelta, *Aces of the Deep* permette di vestire solo i panni di un comandante di U-Boat tedesco. Nel caso di una missione singola, potete scegliere tra uno scontro realmente avvenuto e uno creato da voi. Nel secondo caso potete controllare parametri come le condizioni atmosferiche, il tipo e il numero dei mezzi incontrati (inclusi eventuali aerei da pattugliamento) e l'imbarcazione con la quale combatterete.

Il gioco "campagna" presenta anch'esso svariate opzioni, ma la principale riguarda da quale momento della guerra volete iniziare la vostra carriera (dalle prime sortite al crepuscolo della marina del Reich).

Quale che sia l'opzione che scegliete, poi, potete sempre accedere al fondamentale "pannello del realismo", che definisce ulteriormente il livello di diffi-

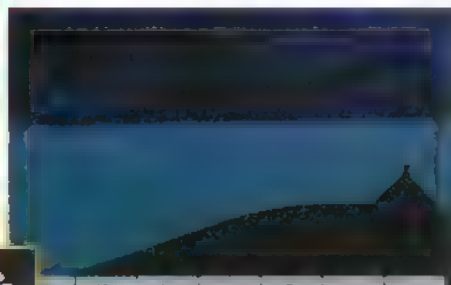


A sinistra potete vedere uno dei pannelli tramite i quali si controllano le funzioni del sommergibile. Questo è per il lancio dei siluri.



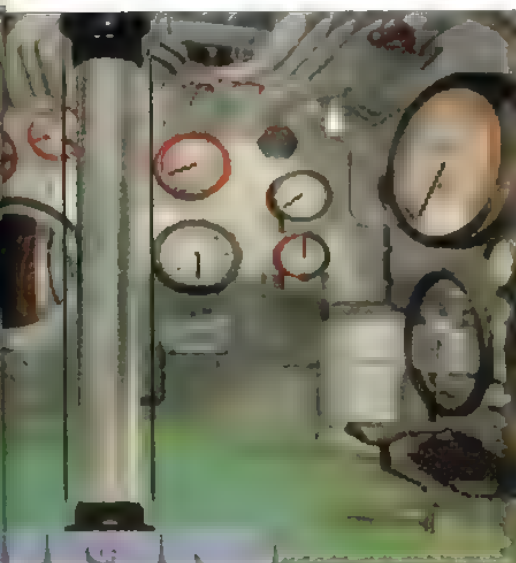
## IL BUG SOTTO IL MARE

Anche in *Aces of the Deep* sono stati segnalati dei bug. Il problema che li rende di difficile identificazione è che appaiono e scompaiono secondo la macchina e la configurazione. Alcuni utenti hanno riferito che il programma si blocca se tentate di ascoltare la musica attraverso una scheda Soundblaster16. La soluzione è quella di giocare solo con gli effetti sonori. Talvolta ci sono problemi durante la riemersione (il sottomarino si blocca appena sotto alla superficie), mentre altre volte, nella vista dal ponte, il moto ondoso accelera bruscamente. La Dynamix ha già promesso un patch che dovrebbe risolvere tutti questi problemi.



La "vista virtuale" dalla torretta del sommergibile. L'effetto delle onde è così realistico da causare un mal di mare virtuale.

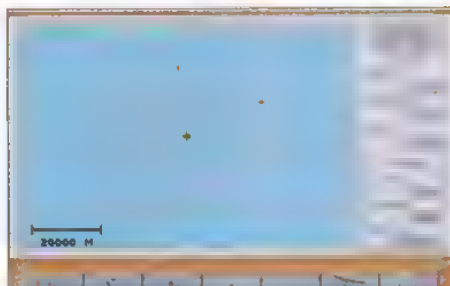




Nel circolo ufficiali potete rilassarvi tra una missione e l'altra, e raccogliere notizie sull'andamento della guerra.



La situazione dei siluri caricati nei tubi viene controllata da qui. Il gioco include tutti i modelli di siluro impiegati durante la guerra.



La mappa tattica. Il cerchio rosso indica la visibilità intorno al sommergibile (se l'opzione apposita viene attivata).

coltà. Da qui potete decidere se giocare con munizioni limitate o infinite, con visibilità totale o realistica, con carburante limitato o illimitato e così via.

La schermata principale ricostruisce la plancia di comando del vostro sommergibile e basta cliccare sugli oggetti e sui portelli che avete intorno per accedere alle varie funzioni del sottomarino (camera siluri, carteggi di navigazione, sala motori, controllo danni, periscopio, controllo di profondità, sala radio, ecc...). Inoltre, una fila di icone in basso permette di parlare con i vostri uomini, di attivare la funzione di tempo accelerato e di far partire il cronometro di bordo. Se decidete di salire sul ponte, verrete gratificati con un'animazione della zona di mare che vi circonda. Il movimento delle onde e il beccheggiare del vostro vascello sono così realistici che numerosi giocatori han-

no raccontato di essere stati colti da mal di mare ogni volta che hanno assistito a questa vista (sembra incredibile, ma è un fenomeno già sperimentato in passato da alcuni giocatori di *Doom*). Se avete scelto di affrontare una missione singola, accedete subito alla zona di guerra, con un gruppo di navi all'orizzonte e una tattica tutta da pianificare. Il gioco "campagna", al contrario, prevede lunghi periodi di pattugliamento sulla mappa strategica (variabili in base agli ordini ricevuti) con "zoomate" sulla zona di operazioni ogni volta che si avvista un naviglio nemico. Si tratta della stessa struttura di gioco già incontrata in *SS2*, ma che qui, talvolta, si trascina un po' troppo a lungo. Ci sono intere sortite durante le quali non accade nulla e, sebbene si tratti di una simulazione realistica della vita di un capitano di sommergibile durante la guerra, ciò a livello di giocabilità si risolve con minuti e minuti di attesa inutile e abbastanza noiosa. *Aces of the Deep* contiene tutte le caratteristiche a cui sono abituati i fan dei simulatori di sommergibile (batterie, siluri che possono non funzionare, cariche di profondità, ecc...), vale quindi la pena di sottolineare le novità. Innanzitutto, il ruolo fondamentale svolto dagli aerei da pattugliamento, che contribuiscono a rende-

Genere Simulazione  
Casa Dynamix  
Sviluppatore Interno



- Simulazione molto accurata, anche negli aspetti secondari
- Sonoro da brividi, non tanto per la qualità quanto per la ricchezza
- Il realismo talvolta va a scapito della giocabilità
- Potete giocare solo dalla parte dei tedeschi

#### Versione PC

*Aces of the Deep* richiede almeno un processore 386DX a 33MHz, 4Mb di RAM, MS-DOS 5.0 e superiore, EMM386 o QEMM386. Installato, occupa circa 10Mb di spazio su HD. Richiede una scheda VGA e un mouse MicroSoft compatibile. Supporta tutte le schede sonore più comuni (ma una SoundBlaster o compatibile è raccomandata). Stranamente, però, il programma non supporta una scheda Gravis UltraSound.

# K VOTO

## 915

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



La Dynamix rigià finalmente a tutti gli appassionati qualcosa a cui giocare dopo *Silent Service*. *Aces of the Deep* mantiene tutte le sue promesse, e si colloca ai primi posti nel moderno panorama dei simulatori. Rispetto a *SS2*, però, offre un'esperienza più completa e "realistica", e per lo stesso motivo ha una grafica migliore. Dettagli e parte non migliori, e consigliarvi questo ottimo programma, il cui manuale vale da solo il prezzo della confezione (basta, ma vero). Ora, aspettate solo un titolo altrettanto accurato basato su un moderno sottosistema.

CURVA INTERESSE PREVISTO

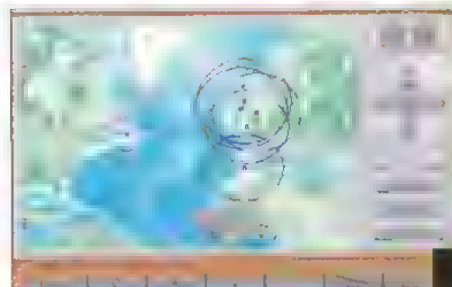


re la vita ancora più difficile al povero U-Boat. Quindi la presenza di un "valore di preparazione" dell'equipaggio che influenza sotto vari punti di vista la performance del vostro vascello. Infine, l'attenzione rivolta dal team dei programmatori anche ai dettagli secondari: in una missione, un siluro lanciato contro di me da un aereo ha invece colpito la corvetta che mi stava dando la caccia(!). In un'altra, all'affondamento di una corazzata è alla mia successiva fuga dalle unità di scorta, è seguito un cupo rumore di echi e scricchiolii metallici che è riverberato per tutto lo scafo del sottomarino... era la corazzata che stava affondando! Brava Dynamix! È proprio questa attenzione per il dettaglio che soddisfa gli appassionati, e che pone *Aces of the Deep* nella categoria dei giochi consigliati senza riserve. Buona caccia.

Vincenzo Beretta



*Silent Service 2* dovrebbe essere ancora in giro, sotto forma di gioco "budget". A nostro giudizio, ha qualcosa in meno rispetto al primo titolo (realizzato dall'immortale Sid Meyer), ma è ancora oggi un buon gioco rinvenibile a prezzo contenuto. *Seawolf*, della Electronic Arts, è il seguito di *688*. Vi trasporta a bordo di un moderno sottomarino nucleare. Il sonoro è semplicemente eccezionale, ma lo stesso non si può dire della giocabilità (un po' priva di spessore). Se della guerra sul mare vi interessano gli aspetti operazionali, allora *Harpoon 2* è il programma che fa per voi, sebbene avrete bisogno di un computer veloce, mentre l'imminente *5th Fleet* affronterà lo stesso tema dal punto di vista strategico.



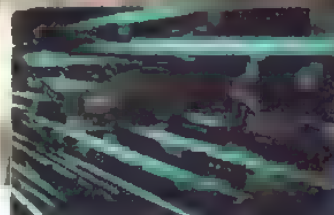
La mappa strategica permette di seguire l'andamento delle missioni di pattuglia, e mostra gli aeroporti principali della regione.

71  
NOVEMBRE 1994



# NOVASTORM

**L** Sistema di Boot è stato invaso dalle truppe spaziali di Scarab: è vostro compito tentare di liberare i tre pianeti caduti in schiavitù, alla guida del caccia più avanzato della galassia: lo Scavenger!



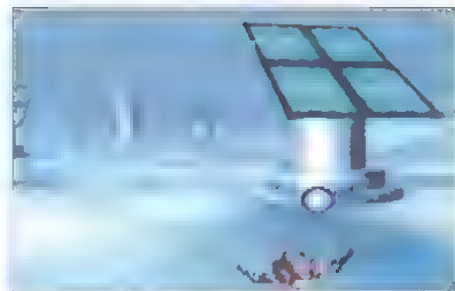
Forse penserete che liquidare il background di un gioco nell'introduzione della recensione sia un po' limitativo... In effetti avrei facilmente potuto inventarmi particolari interessanti riguardo al malvagio impero di Scarab e delle terribili armi che vi scaglierà contro, o riguardo al vostro esercito e al compito che vi aspetta... Ma, che diamine, si tratta, tutto sommato, semplicemente di uno sparatutto, e come tale la cosa più importante non è tanto la storia che ci sta dietro, quanto la sua grafica, la sua realizzazione tecnica, la sua capacità di catturare l'attenzione del giocatore e divertirlo davvero. *Novastorm*, questo nuovo sforzo di casa Psygnosis, possiede in abbondanza tutte queste caratteristiche, e le unisce ad altre innovazioni tecniche e ad abbellimenti artistici che lo rendono un gioco piacevole da guardare e da giocare, difficile (ma non frustrante) e tecnicamente perfetto.

Il gioco si divide in tre livelli (o, se preferite, tre pianeti): il mondo vulcanico di Callinhor, il mondo desertico di Kallum Koll e il mondo ghiacciato di Hoth... Ehm, no, scusate... di Quiggin! Una volta superati questi tre pianeti, dovrete affrontare un quarto (e ultimo, terniamo) livello, ambientato in parte in un sistema di asteroidi vicino al pianeta di Quiggin e in parte sulla superficie e all'interno della nave ammuraglia del nemico: la Scarab X Excelsior, un incrociatore da battaglia pesantemente armato e sorvegliato da migliaia di droidi e macchine da guerra: una vera impresa da eroi!

***La cura e l'innovazione con cui i guardiani e le macchine di fine livello sono stati disegnati vi farà spalancare la bocca in stato catatonico momentaneo***



Una delle basi di Scarab sul pianeta dei ghiacci. Non sarà difficile distruggerla se avete una buona arma e qualche smart-bomb



Questa installazione è difesa da torrette laser che cercheranno di colpirvi e, nel frattempo, dovrete evitare di schiantarvi sopra.

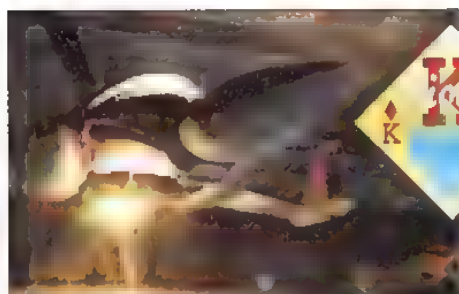
Ogni livello è a sua volta diviso in quattro "stage" (o sottolivelli) al termine di ognuno dei quali troverete il classico guardiano... Solo che non si tratta del "classico" guardiano, almeno non in alcuni casi: quando, infatti, vi troverete ad affrontare il terribile drago di lava e il suo alleato meccanico volante, o l'Uomo Fenice in persona, all'interno dei crateri ribollenti di lava del pianeta Callinhor, o, ancora, vi troverete a combattere contro un enorme scarabeo nero mezzo animale e mezzo macchina, nelle caverne del pianeta Kallum Koll, o, infine (ma è tanto per fare un esempio...) contro lo scorpione dei ghiacci di Quiggin, capirete cosa voglio dire.

La cura e l'innovazione con cui i guardiani e le macchine di fine livello sono stati disegnati vi farà spalancare la bocca in stato catatonico momentaneo (quanto basta per farvi perdere una o due astronavi).

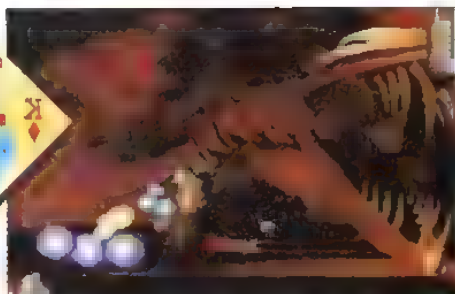
Ma basta parlare di nemici, passiamo a noi. Il siste-



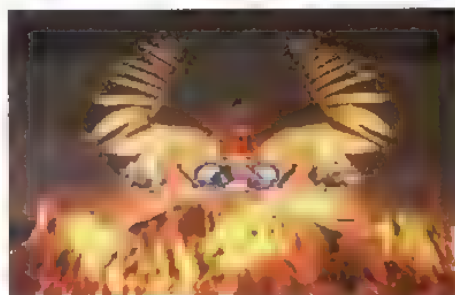




Le sequenze introduttive e d'intermezzo sono realizzate molto bene e aggiungono sapore e profondità al gioco.



Il drago del pianeta di lava Callinhor è uno dei mostri più poetici e los dell'intero gioco: concentrate il vostro fuoco sulle fauci!



Sopra: l'unica creatura ancora più potente e ancora più pericolosa del drago, è la fenice di Callinhor, una specie di uomo falco con piume di fuoco che si erge dal vulcano lasciandovi a bocca aperta.  
A lato: un'altra immagine delle sequenze d'intermezzo: la vostra nave in tutto il suo splendore, mentre compie una manovra acrobatica.

ma di armamento dello Scavenger è molto simile a quello usato in altri sparattutto "alla Project-X": continuando a distruggere ondate di nemici potrete raccogliere degli oggetti a forma di grossa moneta (argentati, dorati o di colore bronzee) che fanno avanzare una barra di Power-Up nella parte inferiore dello schermo. Quando la barra raggiunge il bonus desiderato, non vi resterà che premere la barra spaziatrice (o Return) per attivarlo e godere dei suoi benefici effetti.

Inizierete, infatti, con un colpo singolo di potenza minima (la potenza delle armi viene segnalata da un indicatore in alto a sinistra sullo schermo, subito sotto a quello dell'energia degli scudi della vostra astronave): potrete avere colpi doppi e tripli (a diversi livelli di potenza) un "compagno di volo" visualizzato sotto forma di pod che spara ai vostri nemici, dei missili a ricerca che non falliscono mai il bersaglio, dei cannoni laser ultrapotentissimi, delle smart-bomb, particolarmente utili contro i guardiani di fine stage, degli scudi addizionali per difendervi dai colpi avversari, ecc.

La visuale (in soggettiva dietro la vostra nave), vi permette di pilotare il vostro Scavenger comodamente sia

in modalità "arcade" (quella, per così dire, normale) che in modalità "pilot" (il sistema di pilotaggio di un qualsiasi simulatore di volo). Naturalmente non potete aumentare o diminuire la velocità (i fondali scorrono in maniera fissa e sempre uguale), ma la vostra nave può muoversi a pieno schermo e, anzi, dovrete fare attenzione a non andare a sbattere contro edifici, canali, getti di lava o altre astronavi. Riguardo alla profondità dei vari oggetti presenti su schermo, i programmatori della Psygnosis hanno realizzato una particolare routine di Z-Buffering che permette al programma di sapere in ogni momento se gli sprite stanno cozzando fra di loro oppure no, calcolandone la distanza.

Il briefing è finito: ora è meglio che saliate sullo Scavenger, o sarà tutto perduto...

Yuri Abietti



"Sparattutto" è un termine ampio, ricco di "sottocategorie" che comprende giochi diversissimi... Quindi è soprattutto una questione di gusti. Se amate gli sparattutto simili a questo *Novastorm*, allora date un'occhiata al suo predecessore, *Microcosm*, sempre di casa Psygnosis, che però pecca tremendamente in quanto a giocabilità.

Se preferite gli sparattutto "tradizionali" (con visuale, cioè, dall'alto o di lato) allora vi consiglio *Raptor - Call of the Shadows*, della Apogee Software, recensito nel numero scorso di K, insieme a un altro titolo che potrebbe interessarvi (solo nel caso che amiate le ambientazioni tridimensionali), e cioè il grande *Doom II - Hell on Earth*.



Genere Sparattutto  
Casa Psygnosis  
Sviluppatore Interno



• Grafica curata e accattivante  
• Azione frenetica  
• Musiche bellissime  
• Sistema di controllo ben calibrato



• Quando ci sono molti sprite sullo schermo si fa fatica a capire cosa sta succedendo (la confusione è molta, ma è anche abbastanza realistica)

#### Versione PC CD ROM

*Novastorm* risiede su un unico CD-ROM. Richiede soltanto 4 Mb di memoria per girare. Il gioco supporta praticamente qualunque tipo di scheda sonora (gli effetti e le musiche sono grandiosi già su una normale SoundBlaster o compatibile); supporta il joystick e il mouse. *Novastorm*, infine, parte e gira interamente da CD e non ha bisogno di alcun tipo di installazione su hard-disk (e vi assicuro che i caricamenti sono rapidi e brevi). Gli unici file salvati sul vostro disco fisso (sempre che voi lo decidiate) saranno i punteggi e il setup delle opzioni.

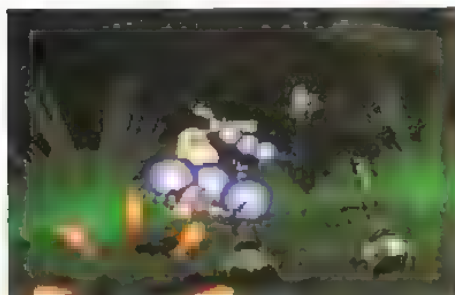
K VOTO

910  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Esclamazione, *Scriptypia*, grande: tutte parole che si possono usare senza tema di smentita parlando di *Novastorm*. Quelli di voi che erano rimasti impressionati dalla grafica di *Microcosm* rimarranno completamente atterriti da questo nuovo titolo. Infatti, praticamente, si tratta di un *Microcosm* portato alla perfezione e ambientato in un universo in cui macchine super-tecnologiche e mostri dell'antica mitologia terrestre convivono perfettamente. Che si può dire? È uno sparattutto, ed è un genere che può piacere o meno (come tutti, d'altra parte); ma la giocabilità, la longevità, la grafica e il suono (occasionalmente), fanno di questo sparattutto un bellissimo gioco, al di là di ogni genere e ogni categoria.

#### QUANTA INTERESSE PREVISTO





# SOFT MAIL

**SoftMail è vendita per corrispondenza, informazione, assortimento, servizio di qualità. Simulazione, strategia, avventura, RPG, libri ed accessori delle migliori marche sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!**

**DAL 1981 IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO È LA NOSTRA PROFESSIONE!**



**E** da oggi con la On Board Card puoi avere uno sconto del 10% ed altri numerosi vantaggi! Come richiedere la On Board Card. Ordina almeno Lire 300.000; dall'ordine successivo e per un anno, hai subito diritto ai seguenti vantaggi:

- sconto del 10% sui prezzi di listino (non cumulabile con altre offerte o con BARGAIN)
- Bollettino informativo bimestrale On Board con le ultime novità selezionate da SoftMail ed il "BARGAIN COUNTER", ovvero l'angolo di offettissime e delle proposte esclusive;
- Presentazione in anteprima ai soci di nuove iniziative;
- Priorità nell'evasione degli ordini;
- Nessun obbligo di acquisto;
- In più, con la On Board Card riceverai anche un simpatico omaggiolo.

**HAI FRETTA?**  
TELEFONA IL TUO ORDINE ALLO:  
**031-300-174**  
O INVIALO VIA FAX ALLO:  
**031-300-214**

**PUNTO VENDITA**  
**COMO IN VIA BENZI 18**

NONI E MARCHI PROIETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI. PREZZI E CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITI DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.



## FALCON 3

Il miglior simulatore militare ora in due versioni: GOLD, solo CD, a Lire 109; insieme a Tornado, disco o CD a Lire 99



Siamo lieti di annunciare la disponibilità di **3D ADVANCED GRAPHICS SYSTEM** per ATP — il famoso simulatore di volo civile dell'americana SubLOGIC (un milione di copie vendute). 3DAGS proietta i piloti di ATP in una nuova dimensione! Ecco come:  
➔ **AGGIUNGE** la terza dimensione: grazie agli speciali occhiali 3D inclusi nella confezione, con 3DAGS si può finalmente volare in un ambiente tridimensionale! Nessun altro simulatore di questa categoria può attualmente fornire un'esperienza sensoriale a 3D come questa.  
➔ **NUOVI** cruscotti: con 3DAGS ci si trova di fronte ai veri cruscotti dei jets di linea! 3DAGS comprende infatti tre cruscotti digitalizzati dalle cabine dei veri aerei da utilizzare con il 737-747, il 767-A320 e lo Short 360.  
➔ **INCREMENTA** la risoluzione grafica: sfruttando al massimo le caratteristiche delle schede video SuperVGA consentendo di visualizzare fino a 800x600 punti con 256 colori!  
Manuale in italiano su dischi da 3,5" HD

**Requisiti di sistema:** PC IBM 80386dx o compatibile al 100%, Flight Assignment: ATP — versione D o successiva, 4Mb RAM, MS-DOS 3.x o versione successiva, 3Mb di spazio sul disco rigido, per la risoluzione 640x400 a 256 colori: una scheda video SuperVGA (non accelerata), con 512Kb di RAM ed uno dei seguenti video chips: Western Digital, Paradise, Tseng Labs ET-4000, ATI Wonder of Trident, per la risoluzione 800x600 a 256 colori: una scheda video SuperVGA (con acceleratore grafico), 2Mb di RAM ed uno dei seguenti video chips: ATI Mach 32 (Ultra Plus, Ultra Pro), S3 801 805.

**Sistema raccomandato:** 80486 dx/286, 4Mb RAM, MS-DOS 6, SuperVGA accelerata con 2Mb RAM installata.

## OFFERTE ATP

**ATP • 3DAGS • LIBRO IL VOLO**  
**DISCO LIT 211**  
**INVECE CHE LIT 211**  
**CD-ROM LIT 345**  
**INVECE CHE LIT 345**  
**3DAGS • SCHEDA VIDEO ATI ULTRA PLUS 1MB RAM**  
**A LIT. 350**  
**INVECE CHE LIT 1045**  
**TECNOLOGIA SEI LOCAL BUS O PCI**

## F-16 FLCs

Il nuovo joystick per i simulatori di volo militari completamente programmabile! Caratteristica principale è la presenza di ben 4 interruttori a 8 posizioni, un trigger doppia posizione e la forma identica alla cloche dei veri F-16.

**399**

**PREZZI IVA INCLUSA ED IN MIGLIAIA DI LIRE! QUESTO E' SOLO UN ESEMPIO TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO!**  
**LEGENDA: \* = MANUALE IN ITALIANO; o = VERSIONE ITALIANA; = PREZZO NON SCONTABILE**

## ACCESSORI

|      |                               |     |
|------|-------------------------------|-----|
| 3322 | JOY MACINTOSH ADV. GRAVIS     | 179 |
| 57   | 4 ATP IL VOLO ALL'INFINITO    | 29  |
| 5963 | JOY PROXIMA FLIGHT 8 HCS      | 299 |
| 594  | MCH SE PAD RUN/STOVE          | 29  |
| 5840 | MO. SE PAD IYSTON             | 29  |
| 5955 | MOUSE GAMERPORT               | 99  |
|      | SCHEDA JOYSTICK PER PORTATILI |     |

## LIBRI

|      |                               |     |
|------|-------------------------------|-----|
| 5945 | ALONE IN THE DARK GUIDE 182   | 35  |
| 57   | 4 ATP IL VOLO ALL'INFINITO    | 29  |
| 5963 | JOY PROXIMA FLIGHT 8 HCS      | 299 |
| 594  | MCH SE PAD RUN/STOVE          | 29  |
| 5840 | MO. SE PAD IYSTON             | 29  |
| 5955 | MOUSE GAMERPORT               | 99  |
|      | SCHEDA JOYSTICK PER PORTATILI |     |

## MS/DOS

|      |                     |      |
|------|---------------------|------|
| 5486 | A. E. OF THE DEEP   | TEL. |
| 58   | 6 A. E. OF THE DEEP | TEL. |
| 5810 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5820 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 596  | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5967 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5968 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5969 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5970 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5971 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5972 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5973 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5974 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5975 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5976 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5977 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5978 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5979 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5980 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5981 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5982 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5983 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5984 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5985 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5986 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5987 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5988 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5989 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5990 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5991 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5992 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5993 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5994 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5995 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5996 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5997 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5998 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |
| 5999 | 3A. E. OF THE DEEP  | TEL. |

## AMPLIFICATORE/EQUALIZZATORE



**30+30 WATTS. SUONO STEREO DI ALTA QUALITA'. RIDUZIONE DI RUMOROSITA'. BASSA DISTORSIONE. COME SOFTWARE DOS/WINDOWS IN DOTAZIONE. COMPATIBILE CON TUTTE LE SCHEDA AUDIO!**

|      |          |     |
|------|----------|-----|
| 5840 | OVERLORD | 119 |
| 5841 | OVERLORD | 119 |
| 5842 | OVERLORD | 119 |
| 5843 | OVERLORD | 119 |
| 5844 | OVERLORD | 119 |
| 5845 | OVERLORD | 119 |
| 5846 | OVERLORD | 119 |
| 5847 | OVERLORD | 119 |
| 5848 | OVERLORD | 119 |
| 5849 | OVERLORD | 119 |
| 5850 | OVERLORD | 119 |
| 5851 | OVERLORD | 119 |
| 5852 | OVERLORD | 119 |
| 5853 | OVERLORD | 119 |
| 5854 | OVERLORD | 119 |
| 5855 | OVERLORD | 119 |
| 5856 | OVERLORD | 119 |
| 5857 | OVERLORD | 119 |
| 5858 | OVERLORD | 119 |
| 5859 | OVERLORD | 119 |
| 5860 | OVERLORD | 119 |
| 5861 | OVERLORD | 119 |
| 5862 | OVERLORD | 119 |
| 5863 | OVERLORD | 119 |
| 5864 | OVERLORD | 119 |
| 5865 | OVERLORD | 119 |
| 5866 | OVERLORD | 119 |
| 5867 | OVERLORD | 119 |
| 5868 | OVERLORD | 119 |
| 5869 | OVERLORD | 119 |
| 5870 | OVERLORD | 119 |
| 5871 | OVERLORD | 119 |
| 5872 | OVERLORD | 119 |
| 5873 | OVERLORD | 119 |
| 5874 | OVERLORD | 119 |
| 5875 | OVERLORD | 119 |
| 5876 | OVERLORD | 119 |
| 5877 | OVERLORD | 119 |
| 5878 | OVERLORD | 119 |
| 5879 | OVERLORD | 119 |
| 5880 | OVERLORD | 119 |
| 5881 | OVERLORD | 119 |
| 5882 | OVERLORD | 119 |
| 5883 | OVERLORD | 119 |
| 5884 | OVERLORD | 119 |
| 5885 | OVERLORD | 119 |
| 5886 | OVERLORD | 119 |
| 5887 | OVERLORD | 119 |
| 5888 | OVERLORD | 119 |
| 5889 | OVERLORD | 119 |
| 5890 | OVERLORD | 119 |
| 5891 | OVERLORD | 119 |
| 5892 | OVERLORD | 119 |
| 5893 | OVERLORD | 119 |
| 5894 | OVERLORD | 119 |
| 5895 | OVERLORD | 119 |
| 5896 | OVERLORD | 119 |
| 5897 | OVERLORD | 119 |
| 5898 | OVERLORD | 119 |
| 5899 | OVERLORD | 119 |

## MACINTOSH

|      |          |     |
|------|----------|-----|
| 5840 | OVERLORD | 119 |
| 5841 | OVERLORD | 119 |
| 5842 | OVERLORD | 119 |
| 5843 | OVERLORD | 119 |
| 5844 | OVERLORD | 119 |
| 5845 | OVERLORD | 119 |
| 5846 | OVERLORD | 119 |
| 5847 | OVERLORD | 119 |
| 5848 | OVERLORD | 119 |
| 5849 | OVERLORD | 119 |
| 5850 | OVERLORD | 119 |
| 5851 | OVERLORD | 119 |
| 5852 | OVERLORD | 119 |
| 5853 | OVERLORD | 119 |
| 5854 | OVERLORD | 119 |
| 5855 | OVERLORD | 119 |
| 5856 | OVERLORD | 119 |
| 5857 | OVERLORD | 119 |
| 5858 | OVERLORD | 119 |
| 5859 | OVERLORD | 119 |
| 5860 | OVERLORD | 119 |
| 5861 | OVERLORD | 119 |
| 5862 | OVERLORD | 119 |
| 5863 | OVERLORD | 119 |
| 5864 | OVERLORD | 119 |
| 5865 | OVERLORD | 119 |
| 5866 | OVERLORD | 119 |
| 5867 | OVERLORD | 119 |
| 5868 | OVERLORD | 119 |
| 5869 | OVERLORD | 119 |
| 5870 | OVERLORD | 119 |
| 5871 | OVERLORD | 119 |
| 5872 | OVERLORD | 119 |
| 5873 | OVERLORD | 119 |
| 5874 | OVERLORD | 119 |
| 5875 | OVERLORD | 119 |
| 5876 | OVERLORD | 119 |
| 5877 | OVERLORD | 119 |
| 5878 | OVERLORD | 119 |
| 5879 | OVERLORD | 119 |
| 5880 | OVERLORD | 119 |
| 5881 | OVERLORD | 119 |
| 5882 | OVERLORD | 119 |
| 5883 | OVERLORD | 119 |
| 5884 | OVERLORD | 119 |
| 5885 | OVERLORD | 119 |
| 5886 | OVERLORD | 119 |
| 5887 | OVERLORD | 119 |
| 5888 | OVERLORD | 119 |
| 5889 | OVERLORD | 119 |
| 5890 | OVERLORD | 119 |
| 5891 | OVERLORD | 119 |
| 5892 | OVERLORD | 119 |
| 5893 | OVERLORD | 119 |
| 5894 | OVERLORD | 119 |
| 5895 | OVERLORD | 119 |
| 5896 | OVERLORD | 119 |
| 5897 | OVERLORD | 119 |
| 5898 | OVERLORD | 119 |
| 5899 | OVERLORD | 119 |

## A DICEMBRE APERTO ANCHE ALLA DOMENICA!

**CD ROM ADULT ONLY**

|      |          |     |
|------|----------|-----|
| 5840 | OVERLORD | 119 |
| 5841 | OVERLORD | 119 |
| 5842 | OVERLORD | 119 |
| 5843 | OVERLORD | 119 |
| 5844 | OVERLORD | 119 |
| 5845 | OVERLORD | 119 |
| 5846 | OVERLORD | 119 |
| 5847 | OVERLORD | 119 |
| 5848 | OVERLORD | 119 |
| 5849 | OVERLORD | 119 |
| 5850 | OVERLORD | 119 |
| 5851 | OVERLORD | 119 |
| 5852 | OVERLORD | 119 |
| 5853 | OVERLORD | 119 |
| 5854 | OVERLORD | 119 |
| 5855 | OVERLORD | 119 |
| 5856 | OVERLORD | 119 |
| 5857 | OVERLORD | 119 |
| 5858 | OVERLORD | 119 |
| 5859 | OVERLORD | 119 |
| 5860 | OVERLORD | 119 |
| 5861 | OVERLORD | 119 |
| 5862 | OVERLORD | 119 |
| 5863 | OVERLORD | 119 |
| 5864 | OVERLORD | 119 |
| 5865 | OVERLORD | 119 |
| 5866 | OVERLORD | 119 |
| 5867 | OVERLORD | 119 |
| 5868 | OVERLORD | 119 |
| 5869 | OVERLORD | 119 |
| 5870 | OVERLORD | 119 |
| 5871 | OVERLORD | 119 |
| 5872 | OVERLORD | 119 |
| 5873 | OVERLORD | 119 |
| 5874 | OVERLORD | 119 |
| 5875 | OVERLORD | 119 |
| 5876 | OVERLORD | 119 |
| 5877 | OVERLORD | 119 |
| 5878 | OVERLORD | 119 |
| 5879 | OVERLORD | 119 |
| 5880 | OVERLORD | 119 |
| 5881 | OVERLORD | 119 |
| 5882 | OVERLORD | 119 |
| 5883 | OVERLORD | 119 |
| 5884 | OVERLORD | 119 |
| 5885 | OVERLORD | 119 |
| 5886 | OVERLORD | 119 |
| 5887 | OVERLORD | 119 |
| 5888 | OVERLORD | 119 |
| 5889 | OVERLORD | 119 |
| 5890 | OVERLORD | 119 |
| 5891 | OVERLORD | 119 |
| 5892 | OVERLORD | 119 |
| 5893 | OVERLORD | 119 |
| 5894 | OVERLORD | 119 |
| 5895 | OVERLORD | 119 |
| 5896 | OVERLORD | 119 |
| 5897 | OVERLORD | 119 |
| 5898 | OVERLORD | 119 |
| 5899 | OVERLORD | 119 |

## DIRTY LITTLE ADULT CARTOONS

**LIRE 59 CADAUNO**





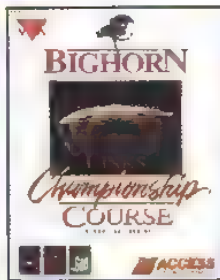
# NEWS



**FLINSTONES**  
LIRE 49



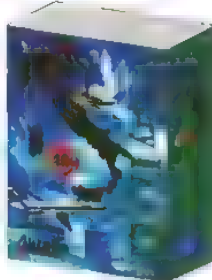
**TOP TEN PAK**  
LIRE 99



**LINKS BIGHORN**  
LIRE 59



**3DPC**  
LIRE 59



**SCENERY ITALY 1,2**  
LIRE 99

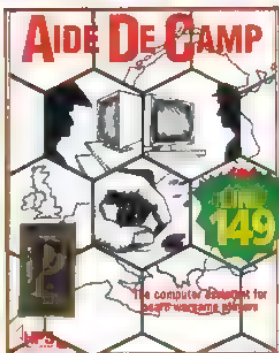
**SOUNDBLASTER PRO 2 STEREO**  
CON 2 GIOCHI ED INTERFACCIA  
SONORI, MANUALE IN ITALIANO  
**A LIRE 199**

**CD PANASONIC**  
INTERFACCIA PER IL SOUNDBLASTER  
A LIRE 349

**CD AT BUS**  
INTERFACCIA PER IL SOUNDBLASTER  
A LIRE 139

**OFFICE WORKER**  
A LIRE 139

**IL NUOVO LIBRO DI SOUND CARD**  
**INOLTRE CON OGNI LETTORE UN CD IN OMAGGIO!**



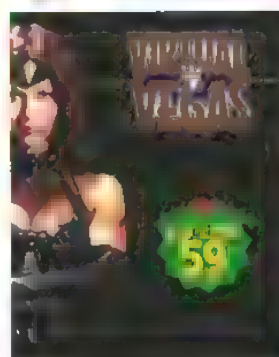
**AIDE DE CAMP**

Finalmente anche in Italia! Potrai inserire nel tuo PC qualsiasi board game basato sugli esagoni e giocare direttamente sul PC! Fino a 30.000 esagoni per gioco, possibilità di salvare i turni ed i risultati del combattimento, memorizzazione degli scenari per giochi futuri, uso con il mouse. Potrai creare direttamente le unità e la grafica del territorio, la mappa e decidere come combattere, i movimenti e le varie funzioni operative. Richiede 500Kb di RAM, VGA, disco rigido.



## DOOM II

IL PIU' ATTESO  
PROGRAMMA  
DELL'ANNO!  
DISPONIBILE SU DISCO O CD



**VIRTUAL VEGAS**

Il primo gioco che riceve i tuoi comandi a viva voce! video full-motion interattivo. Richiede: 386/25, Dos 5, Windows 3.1, 4Mb, SoundBlaster e voce. Assist (incluso nella maggior parte delle confezioni SoundBlaster).



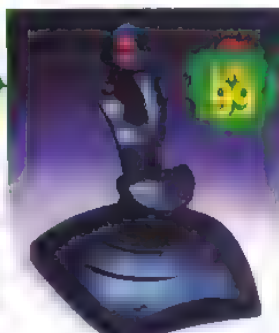
**AWARD WINNING WAR GAMES**

Collezione di giochi di strategia dalla SS1. Comprende alcuni tra i migliori titoli: Commander Strike, Pacific War, Clash Steel e War in Russia. Richiede: 386, Dos 5, SoundBlaster. Disponibile anche su dischetti a LIRE 139.



**FORMULA 1**  
by THRUSTMASTER

Il mitico volante Thrustmaster, completo di pedaliera con acceleratore e freni, ideale per simulazioni di guida.



**WINGMAN EXTREME**

Il nuovo joystick da Logitech compatibile Thrustmaster! Disponibile anche in versione standard con controllo potenza motore a sole LIRE 69!

**FAVOLOSO!**  
**5 FOOT 10 PAK**  
UN FAVOLOSO RACCOLTE COME  
CD DI VARIO GENERE NELLE  
VERSIONI COMPLETE DA OGNI  
CON MANUALE IN ITALIANO  
**VOLUME 10**  
**A LIRE 79**  
**INSIEME A LIRE 149**

**FINO AL 31 DICEMBRE ARRICCHIAMO IL TUO PACCO!!!**  
INFATTI PER OGNI SPESA DI ALMENO LIRE 200 (SPESA ESCLUSE)  
SCEGLI - COMPRESO NEL PREZZO - UNO DEI SEGUENTI TITOLI:  
BATTLECHES VGA-DISCO, MERLIN HELICOPTER SIMULATOR-DISCO, RAPTOR-DISCO,  
EXOTIC ISLAND-DISCO, SUMMER CHALLENGE-DISCO, UNNECESSARY ROUGHNESS-DISCO,  
ADULT SAMPLER-CD, ON HAND-CD, GOLD MEDAL-CD, SHAREWARE GOLD-CD

**BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO**

| COGNOME E NOME           | DESCRIZIONE                                    | COMPUTER                 | PREZZO      |
|--------------------------|--|--------------------------|-------------|
| INDIRIZZO E N° CIVICO    |  |                          |             |
| CAP, CITTÀ E PROVINCIA   |  |                          |             |
| PREFisso E N° TELEFONICO |  |                          |             |
| OnBoard Card N°          |  |                          |             |
|                          | CATALOGO SOFTMAIL                              |                          | OMAGGIO     |
|                          | F.R.M.A. (SE INVIAREMME QUELLA DI UN GENITORE) | Spese di spedizione Lire | 10.000      |
|                          |  | <b>TOTALE</b>            | <b>LIRE</b> |

**FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA**

☐ Pagherò al postino in contrassegno **K NATALE 94**

☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a LAGO SNC

☐ Ricevuta di versamento nei C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC (in originale)

Vi auguriamo ad addebitare la somma dovuta sulla mia Carta di Credito Numero \_\_\_\_\_

☐ CartaSi ☐ Visa ☐ American Express

Scadenza \_\_\_\_\_



**PRENOTA I TITOLI.**  
**NON ANCORA**  
**DISPONIBILI:**  
**TI VERRANNO**  
**INVIATI IN**  
**ANTEPRIMA**  
**SENZA SPESE DI**  
**SPEDIZIONE!**



# Lode Runner

## The Legend Returns

**T**etris, Super Mario Bros, Push Over. Questi giochi hanno un capostipite creato dalla mente di Dough Smith che, nel 1984, realizzò *Lode Runner*. A 10 anni di distanza la leggenda ritorna, grazie ai programmatori della Presage e alla Sierra/Dynamix.

Sembra incredibile ma quasi 10 anni fa, il computer preferito dai videogiocatori era l'Apple II. Questo almeno negli Stati Uniti. Sull'home computer nato nel garage di Steve Jobs e Steve Wozniak con un sonoro sparnacchian- te, una grafica senza spri- te e dalla bassa risoluzio- ne con la limitata visualiz- zazione contemporanea di colori, giravano conver- sioni di giochi da bar co- me *Zaxxon* e *Defender*, avventure testuali della

Infocom e quelle di Scott Adams e di Roberta Wil- liams, giochi arcade come *Decathlon* e *Sky Fox* e puzzle game a piattaforme come *Lode Runner*. Tutti giochi che prima o poi sarebbero arrivati sul Com- modore 64. Erano gli anni in cui gli attori facevano i presidenti, gli imprenditori facevano gli affari e i politici ramazzavano soldi. Anche il protagonista di *Lode Runner* doveva raccogliere degli oggetti attrav- verso lo schermo quasi sempre composto da plat- taforme, scale e labirinti sempre più complicati. I li- velli del gioco erano 150 e non mancavano i nemici che potevano essere eliminati scavando trappole nel terreno. Se queste si chiudevano con dentro il ne- mico, questo veniva inghiottito.

*Lode Runner* era impegnativo e allo stesso tempo dava la possibilità di vedere tutti gli schermi anche senza raggiungere l'uscita. Inoltre c'era un diver- tente editor per creare livelli personalizzati. Il suc- cesso del gioco fu clamoroso. Miglior arcade game del 1984, conversioni per varie piattaforme e data- disk con livelli aggiuntivi.

### COSA C'E' DI NUOVO

I diritti per lo sviluppo di *Lode Runner* per Win- dows, DOS e Macintosh se li è assicurati la Presage, software house americana specializzata in conver- sioni per Macintosh (*Prince of Persia*, *Lemmings*). Doug Smith l'ideatore di *Lode Runner* non ha par- tecipato direttamente allo sviluppo del nuovo gioco ma ha dato solo qualche consiglio.

Il rischio di rilanciare un vecchio titolo che è entrato nella storia è quello di non offrire nulla di nuovo a chi non ha mai giocato l'origi-

nale e solo un po' di nostalgia a chi già lo giocava 10 anni fa. L'esperienza della Presage è servita per realizzare un buon gioco con nuove sfide. *Lode Runner* ha mantenuto molte caratteristiche del gio-

co originale. Inanzitutto l'obiettivo: raggiungere l'uscita dallo schermo do- po aver raccolto monete e lingotti sparsi sulle plat- taforme o sotto terra. In alcuni casi ci vuole anche una chiave per poter apri- re la porta giusta. Le di-

mensioni dello schermo sono uguali a quelle origi- nali (28 per 16 mattoncini), ci sono i nemici con cui fare i conti (ora si chiamano Red Monks), e c'è sempre l'editor per creare schermi e livelli persona- lizzati. La difficoltà nel risolvere i rompicato au-



Molte volte i lingotti sono due livelli sottoterra. In questo caso biso- gna fare il primo buco largo per due persone. Infatti il Lode Runner riesce a forare il terreno solo se di fianco ha un posto libero.

menta di livello in livello. Il gioco è diviso in 10 mondi, ciascuno con uno sfondo differente per un totale di 150 livelli. Importante è saper utilizzare anche le armi e gli accessori che sono stati introdotti nel gioco. Inizialmente si ha a disposizione un raggio laser, utile solo per scavare nel terreno. E qui niente di nuovo rispetto all'originale. Più avanti si trovano bombe che eliminano tutto quello che viene colpito dall'onda d'urto, trappole, liquido scavo- loso (molto bella l'animazione quando si passa so- pra), martelli pneumatici, pistole a gas, trasportato-

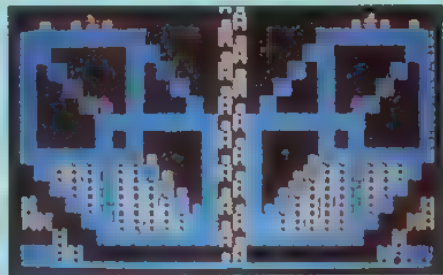


Il livello 150. Negli ingrandimenti potete osservare alcune delle caratteristiche del gioco. 1) Creiamo un buco in una piattaforma. 2) Una vario- pinta esplosione. 3) La pistola a gas tramortisce i monaci rossi. 4) Due delle animazioni più belle.



## PROFESSIONE CONVERSIONI

*Prince of Persia*, *Lemmings*, *Might and Magic III*, *The Incredible Machine* e prossimamente anche *Flashback*. Questi sono alcuni dei titoli realizzati per Macintosh dalla Presage software, la casa che ha sviluppato e prodotto *Lode Runner*. La Presage ha sede a San Rafael in California ed è una società creata da un gruppo di programmatori che avevano lavorato alla Broderbund. Il direttore dello sviluppo, Dane Bighman ha programmato *Where in the World is Carmen Sandiego* per Apple II. Dall'amicizia di Dane Bighman con Doug Smith (Bighman aveva realizzato la conversione di *LD* per C64) è nata l'idea di rifare *Lode Runner* visto che il contratto con la Broderbund era in scadenza. Finora la Presage si è specializzata in conversioni, lavorando con il codice originale.



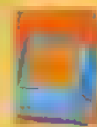
Lode Runner, versione Apple II

ri in stile Star Trek e un piccone. Un'altra caratteristica mantenuta dal gioco originale è la possibilità di giocare in due sullo stesso schermo. Le sfide in questo caso sono molto divertenti: i due giocatori si possono alleare oppure sfidare a chi raccoglie il maggior numero di monete, cosa che, quando si raccolgono le bombe trasforma il gioco in una specie di *Bombberman*. Il personaggio di *Lode Runner* che corre e salta sullo schermo è un po' piccolo ma si muove con un'ottima animazione (come quando ci sono i passaggi sulle sbarre sospese oppure quando tenta di correre sul terreno viscido, ad esempio). Per stessa ammissione dei programmatori l'ispirazione tecnica è venuta da *Prince of Persia*, un altro gioco, guarda caso, nato sull'Apple II. Dopo questo ritorno, è stato annunciato *Lode Runner II*, che comprenderà molto probabilmente la possibilità di giocare in network. Per natale dovrebbe anche essere disponibile la versione CD-ROM con il sonoro migliorato e alcuni livelli in più.

Alberto Rossetti

Dopo *Tetris* il genere rompicato è diventato

uno dei preferiti dai programmatori. Il genere rompicato/ piattaforma mancava di nuovi titoli. Uno dei più interessanti è stato *D-Generation* dalla grafica isometrica. Nell'articolo abbiamo già citato i famosissimi *Lemmings* e *Incredible Machine* (disponibili entrambi per Mac e Pc) l'incredibile simulatore di marchingegni, degno delle migliori puntate dei cartoni animati della Warner Bros. Infine, un'idea innovativa è stata introdotta in *Pushover* della Ocean, in cui una simpatica formichina deve creare del domino a cascata.



Genere Piattaforme/Rompicapo  
Casa Sierra/Dynamix  
Sviluppatore Presage



- Buona animazione
- Ottima musica (Mac)
- Sfida continua



- Genera un po' l'infatuazione
- Marca la possibilità di giocare in rete

### Versione Macintosh

È richiesto un modello che virtualmente 14 livelli di grigio, con 12 mb sull'hd e 4 mb di memoria. Oltre a mouse e a tastiera si può usare anche il Gravis Mouse Stick e il Gravis Game Pad. Il sonoro è digitalizzato e ha un sapore etnico. Per stessa ammissione dei programmatori l'ispirazione viene da *Passions* di Peter Gahleitner.

### Versione PC/ Windows

La versione Windows è forse meno curata di quella Mac. È richiesto almeno un 486 a 25 MHz e 12 Mb di spazio su hd. Per la grafica una scheda VGA ad almeno 16 colori e 4 Mb di ram. Sono incluse tutte le schede sonore che sono supportate da Windows. Per DOS è richiesta almeno un 386 a 20 MHz con 2 Mb di memoria.

# K VOTO

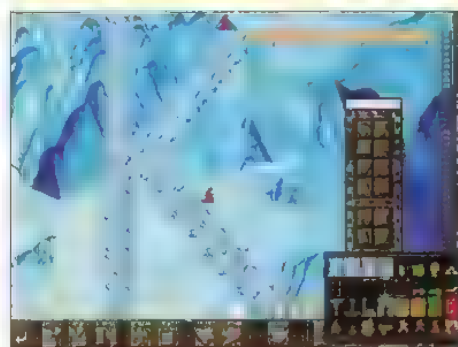
## 849



La leggenda: *Warrior*. *Warrior* titolo fu così azzeccato. *Lode Runner* non doveva rimanere dimenticato. Confesso che la prima volta che ho giocato mi sono detto: "Bella grafica, begli effetti sonori ma...ne vale la pena?"

Per apprezzare *Lode Runner* bisogna vedere i livelli più avanzati. L'introduzione di nuove armi, nemici e oggetti risale a dare al gioco una nuova giovinezza. Se *Lemmings*, *Push Over*, *Tamato Game*, *Incredible Machine* sono giochi che odiate non credete che *Lode Runner* riuscirà a farvi cambiare idea. Se vi piace risolvere indovinelli, allora non perdetelo. L'animazione degli sprite, anche se piccoli, è molto curata ed è stata ispirata da *Prince of Persia*. L'editor consente di creare livelli complessi in modo semplice ed immediato e ne garantisce la longevità.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



L'editor per i livelli è molto potente e facile da usare. Si selezionano gli oggetti e poi si posizionano sullo schermo.



Un tipico livello a labirinto. Attenti a non perdersi!

17  
NOVEMBRE 1994



# GIOCO REALE!!





Sei stanco dei soliti giochi? Allora  
"occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

# AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

## COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer ( Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc ) ed un modem (minimo 2400 baud ).

- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

**02/66011588**

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

**FEDERATION II**

**BATTLETECH  
MULTIPLAYER**

**MUD**

Infosquare é anche Federation II ( corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, fonte *Computer gaming world*), Mud (avventura testuale).







**Ruff'n'Tumble** promette di essere - a detta dei Wunderkind, il team di programmatori che l'ha realizzato - un ottimo compromesso tra l'azione di uno shoot'em up e la struttura grafica di un platform. Ci sarà da credergli?

Se anche noi di K ci attenessimo a giudicare un gioco dall'etichetta della casa produttrice, che in questo caso è la blasonata Renegade, dovremmo necessariamente sbilanciarci verso un sì. Sfortunatamente, però, questa volta i programmatori inglesi sembrano aver tradito le aspettative nostre e dell'intero popolo degli amighisti, che sicuramente speravano di trovare in questo titolo un valido discendente dei tanti successi che la software house di *The Chaos Engine* ha pubblicato. Certo, lo sforzo di unire i migliori aspetti dei giochi di piattaforme e degli sparatutto in un unico prodotto c'è effettivamente stato, ma il risultato è ben lontano dalla soglia dell'eccellenza, principalmente a causa di evidenti problemi di giocabilità. Una sentenza definitiva o con pos-

sibilità di appello? Scopriamolo, al solito, insieme...

La trama ci racconta di un simpatico biondino, il piccolo Ruff, alle prese con uno strano coniglio che ha pensato bene di infilarsi nel suo giardino. Dopo un breve inseguimento, il nostro eroe finisce non si sa come in un teletrasportatore che lo catapulta in una dimensione parallela, dove è il malvagio dottor Destiny a farla da padrone insieme al suo esercito di stupidissimi ma ben armati robot. Nemmeno a dirlo, Ruff dovrà sorbirsi ben quattro mondi, ognuno dei quali a sua volta costituito da quattro livelli, per poter riabbracciare, con il vostro aiuto, mamma e papà.

Dopo un breve caricamento iniziale si giunge alla schermata introduttiva, da cui si può

**Ruff 'n' Tumble ha degli innegabili pregi ma risulta troppo condizionato dalla giocabilità per poter aspirare a livelli che garantiscano un'adeguata longevità**



Siamo riusciti a raggiungere l'uscita, che è però ancora chiusa. Per poterla aprire occorre raccogliere ancora qualcuna delle tante gemme sparse qua e là sulla piattaforma del livello.

accedere alle poche opzioni proposte (musica durante il gioco e metodo di controllo) oppure cominciare subito una nuova partita. Giunti sulle prime piattaforme, uno degli aspetti che più colpisce di *Ruff'n'Tumble* è la grafica, molto curata ma con sprite piuttosto bassi e schiacciati. Gli scenari sono stati riprodotti con una certa cura e comprendono una foresta fantastica nel primo mondo, una miniera automatizzata nel secondo, una fabbrica di robot nel terzo e, infine, nel quarto e conclusivo episodio, l'immane castello dello scienziato pazzo. Tutti gli ambienti di gioco sono popolati da diversi tipi di nemici: troveremo così guardiacaccia e minatori, operai e cavalieri, maghi e trivellatori a seconda dei casi, con un unico denominatore comune: come già accennato sopra, infatti, i nemici sono tutti dei robot che vi arrivano addosso, tramite particolari uscite sotterranee, in numero e aggressività variabile.

Il nostro eroe, per difendersi, dovrà quindi provvedere a procurarsi con una discreta sollecitudine una buona arma, magari anche migliore del mitragliatore affidatogli in partenza (con il quale può comunque sparare abbastanza velocemente e in tutte le direzioni). A tale proposito va detto che tale arma è potenziabile con una serie di power-up che aumentano la velocità di fuoco, ma è addirittura possibile sostituirla con fucili laser e lanciafiamme (che hanno, però, una durata limitata). Questi e tanti altri sono i bonus che Ruff trova sparsi qua e là per i livelli, spesso lasciati cadere dai nemici eliminati. Tra gli oggetti



Nella foto a lato potete apprezzare il buon livello grafico di *Ruff'n'Tumble*: lo scenario del primo mondo, una foresta, è stato realizzato davvero bene. Fate attenzione agli spuntori che vedete sulla destra ed alle mille trappole da cui escono i nemici. Nella immagine sopra il nostro biondo eroe è invece attaccato da uno dei moltissimi mostri che hanno la brutta abitudine di presentarsi in numerosa compagnia, risulta quindi di fondamentale importanza dotarsi velocemente di un'arma migliore di quella fornita in partenza.



che è bene raccogliere segnaliamo le monete d'oro, che si trasformano a fine livello in punti extra, e le preziose gemme, senza le quali non è possibile aprire l'uscita che permette di accedere al livello successivo. Alla fine di ogni mondo, poi, ad attendere il nostro biondo eroe, c'è il solito cattivone gigante, per nulla intenzionato a lasciarlo passare incolume.

Quanto alla giocabilità, va detto che non è certo uno dei punti di forza di *Ruff'n'Tumble*. Il metodo di controllo sarebbe certamente migliorabile, come del resto la gestione dei nemici che in questa versione sono decisamente rapidi e troppo numerosi, per cui capita sovente di vedersi assalire da più parti da un manipolo di robot impazziti; va da sé che uscire indenni da questi scontri è praticamente impossibile anche con una discreta arma, eccezion fatta forse per il lanciafiamme, che è realmente devastante.

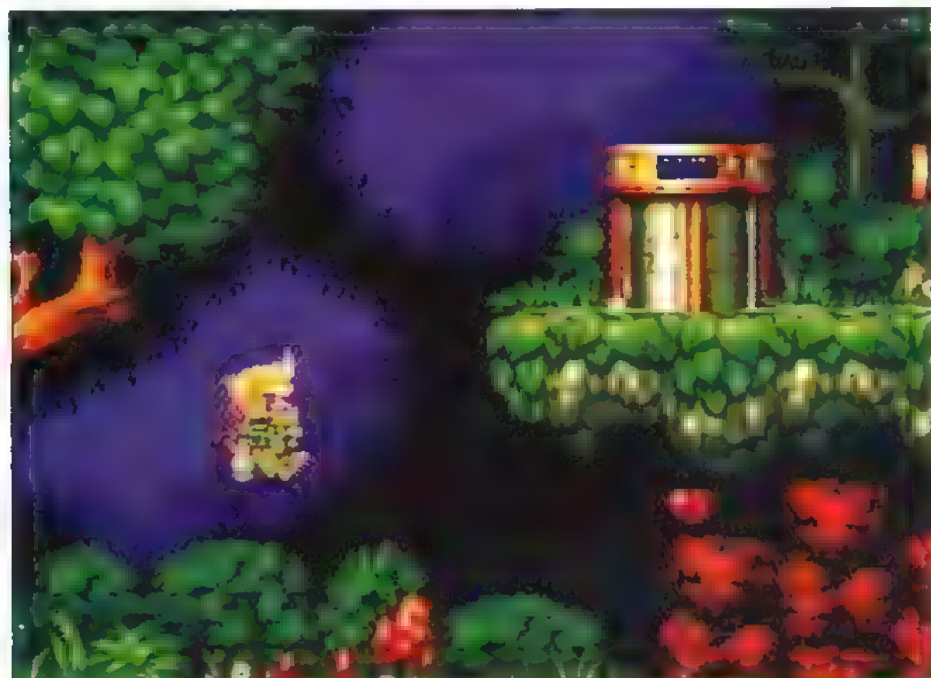
In definitiva, dunque, *Ruff'n'Tumble* ha degli innegabili pregi, che vanno ricercati soprattutto nella grafica accattivante, ma risulta troppo condizionato dalla modesta giocabilità



Con il laser questi avversari sono duri da eliminare; il nostro biondino può sparare anche mentre si abbassa evitando il fuoco nemico.

e dall'insufficiente varietà di mostri e scenari per poter aspirare a livelli che garantiscano, tra le altre cose, un'adeguata longevità. Un mezzo flop, in ultima analisi, da cui siamo tutti certi che la Renegade si riscatterà presto e senza dare adito alle inevitabili perplessità che il suo ultimo sforzo ha suscitato.

Simone Bechini



I platform per Amiga certamente non mancano, tantomeno quelli di qualità superiore a questo *Ruff'n'Tumble*. Innanzitutto, se avere un 1200 o un 4000 potete godervi *Aladdin*, capolavoro della Disney Software appena convertito dalle versioni Mega Drive e SNES e recensito su questo stesso numero. Ma vale anche la pena di ricordare *Mr. Nutz - Hopplin' Mad* e *James Pond 3*, due ottimi platform usciti entrambi nel maggio scorso e pertanto ancora facilmente reperibili sul mercato. Se però ciò che vi ha colpito di *Ruff'n'Tumble* è la connessione del classico gioco di piattaforme con uno shoot'em up, quello che fa per voi è probabilmente il validissimo *Turrican 3*, ultimo discendente di una dinastia di videogiochi davvero notevole.





**Genere** Piattaforme  
**Casa** Renegade  
**Sviluppatore** Wanderkind




- Realizzazione tecnica più che discreta
- Buona l'idea di combinare l'azione degli shoot'em up con la struttura dei platform
- Metodo di controllo non molto preciso
- Non molto giocabile
- Poco vario

## K VOTO

# 803

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

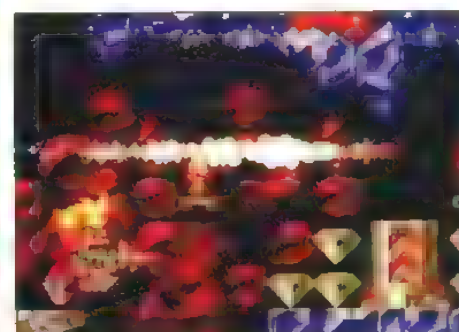
E mi giudicate, giustamente, è stato quello che mi occorre a salvare: *Ruff'n'Tumble*, infatti, si avvale di alcuni aspetti di quella elevata che non sarebbe giusto negare. La grafica, innanzitutto, è poco varia ma molto ben realizzata e questo discorso analogo vale poi per il sonoro, che si ottiene però su livelli leggermente più bassi. A riempire le ugne nel pensiero della Renegade ci si è però messa la giocabilità, che a mio parere (e qui lo devo proprio sottolineare, perché si tratta di un giudizio personale) è condizionata dall'eccessiva difficoltà di parecchi passaggi e dal metodo di controllo indubbiamente migliorabile. Un peccato, insomma, perché con un po' più di attenzione la Renegade avrebbe di sicuro potuto realizzare un altro capolavoro.

**GIUDIZIO TECNICO PREZIOSO**



**Versione Amiga**

Una realizzazione tecnica senza dubbio buona, ma niente di più: la grafica è ben colorata e dettagliata ma poco varia, il sonoro non va oltre le due musiche piacevoli e orecchiabili ma troppo ripetitive a lungo andare. *Ruff'n'Tumble* risiede su due dischetti - non installabili su hard disk - che girano senza problemi su tutte le macchine della serie Amiga.



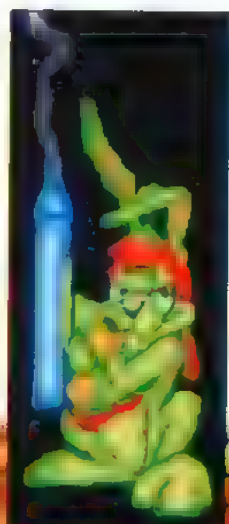
Il lanciafiamme, è l'arma più devastante disponibile nel gioco. Sfruttatela rapidamente, perché ha una durata decisamente limitata.



Come ogni platform che si rispetti, *Ruff'n'Tumble* presenta una notevole varietà di bonus da raccogliere. Purtroppo però, nemmeno con i power up la giocabilità è soddisfacente.



# JAZZ JACKRABBIT



**I** malvagio re delle tartarughe, Devan Shell, ha catturato la principessa Eva Earlong, allo scopo di conquistare l'intero pianeta dei conigli. C'è solo un uomo (e... pardon), un coniglio che può salvare la situazione: Jazz JackRabbit!

Amanti dei giochi a piattaforme e possessori di PC, gioite: è arrivato *Jazz JackRabbit*, un platform quasi unico nel suo genere.

Nonostante i continui sviluppi tecnologici (e di ricerca nel campo del software) della piattaforma PC, i giochi di piattaforme per questa macchina non sono molti e spesso si tratta di conversioni da giochi Amiga che non reggono il confronto con gli originali (sebbene titoli come *Cool Spot* abbiano ampiamente dimostrato che una buona programmazione può riuscire in qualunque impresa).

Ma Jazz è un gioco sviluppato appositamente su PC dalla Epic MegaGames, un gruppo di programmatori veramente pieno di risorse.

Cominciamo subito col dire che non c'è nulla di originale in questo gioco: i livelli, i bonus, le armi, i nemici e addirittura certi "effetti speciali" come i bumper, i ventilatori o i tubi che trasportano il coniglio da una parte all'altra del livello, sono stati "copiati" paro paro da molti altri titoli ben più famosi, soprattutto per console (uno per tutti: un qualsiasi videogame della serie di *Sonic* e compari).

Tuttavia la cura e la varietà con cui questo titolo è stato realizzato non sono certo le caratteristiche tipiche di una conversione malriuscita o di una copiatura affrettata. Intanto chiunque possiede un Mega Drive o un Super Nintendo avrà certamente visto decine di giochi di questo tipo, ma chi usa un PC a casa non ha sicuramente (come già detto) molte occasioni per farlo; in secondo luogo, se proprio bisogna copiare, meglio copiare dai titoli migliori in circolazione, la serie di *Sonic*, appunto e *Super Mario Kart*.

***Jazz è un gioco sviluppato appositamente su PC dalla Epic MegaGames, un gruppo di programmatori veramente pieno di risorse***



In alto: un'immagine del livello speciale, al quale potrete accedere soltanto dopo aver trovato una particolare gemma di notevoli dimensioni: nel livello bonus dovrete correre in un labirinto di strade evitando ostacoli di ogni tipo e cercando di raccogliere tutte le gemme (un po' alla *Pac Man* in soggettiva), con un'engine che ricorda molto da vicino *Super Mario Kart*. Sopra e a lato: alcune immagini di gioco tratte dai vari livelli di *Jazz JackRabbit*.



"Super Mario Kart?" direte voi... Sì, perché all'interno di ogni livello ci sono delle gemme che dovrete cercare di prendere. Quando riuscirete nell'impresa scoprirete con piacere che, alla fine del livello in corso, la gemma vi aprirà la porta per un livello bonus che non ha nulla a che vedere con il resto del gioco. Si tratta, di fatto, di un

semplicissimo gioco di "corsa" in cui, sempre nei panni del coniglio, dovrete lanciaarvi in una raccolta furiosa di gemme multicolori evitando ostacoli di vario tipo; il tutto in visuale soggettiva dietro il coniglio stesso (proprio come accade nell'acclamato gioco di gare automobilistiche Nintendo).

Queste somiglianze sono davvero palesi e

soltanto un cieco non se ne accorgerebbe, tuttavia ci sono anche molti altri elementi che danno un sapore particolare al gioco e lo rendono unico.

Il caro vecchio Jazz, infatti, non si limita a correre velocemente e a saltare da una piattaforma all'altra, come il suo collega porcospino, ma, fascia rossa in testa e bandoliera a tracolla, si trasforma in un vero e proprio Rambo dei roditori e fa fuori a colpi di mitra qualunque mostro gli si pari innanzi.

Le sue armi sono un fucile mitragliatore, un lanciafiamme, un terribile doppio lancia-missili e un lancia-granate... ma oltre a queste può raccogliere dei bonus per il fuoco rapido (veramente devastanti) o, addirittura, intere casse di TNT che distruggono qualunque nemico presente sullo schermo in un grande e luminoso lampo accecante.





Un'altra immagine del livello bonus di "corsa". L'effetto di rotazione è bellissimo e non ha nulla da invidiare al Mode7

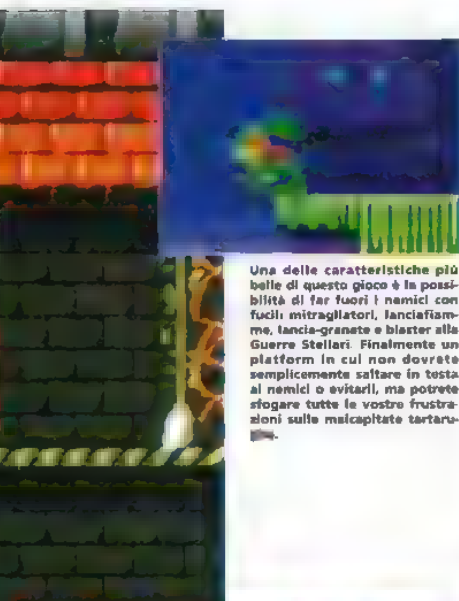


Le tartarughe nei carri armati sono veramente esilaranti, ma forse, dopo un pelo di cannonate, non vi saranno più così simpatiche.

Tutt'altro che un simpatico animaletto, Jazz si limita a fare il suo lavoro e a combattere una guerra senza quartiere contro centinaia di tartarughe di ogni tipo e dimensione (da quelle normali a quelle nel carro armato, dalle microtartarughe alle "Schwartzenguard", grosse e massicce). Ma i nemici non finiscono qui, naturalmente: ci sono pupazzi di neve animati, vespe e api, elmi dotati di gambe, pinguini con pattini, fiori carnivori, lumache, occhi volanti (bleah!), scorpioni e pipistrelli...

Il gioco è diviso in sei episodi (Turtle Terror, Ballistic Bunny, Rabbit's Revenge, Gene Machine, The Chase is On e The Final Clash), ogni episodio è diviso in tre pianeti e ogni pianeta in due livelli, per un totale di trentasei livelli di gioco di difficoltà crescente.

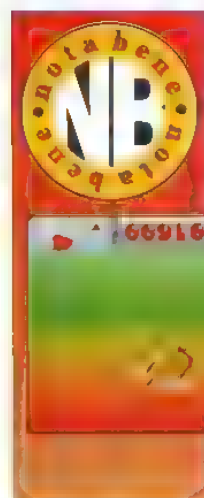
Non mancano i bonus e i power-up tipici di questo genere di giochi; in questo caso potremo raccogliere delle scarpe a molla (che aumentano l'altezza raggiungibile con un salto), icone di super velocità (potremo andare alla velocità della luce per venti secondi circa), stelle cadenti (ci rendono invulnerabili per quindici secondi), skateboard volanti (con cui potremo muoverci in ogni direzione all'interno del livello), gli immaneabili 1-Up (Vite-Extra), icone di clessidre (aumentano il tempo massimo), scudi di vario tipo e, infine, un pappagallo, Hip Hop, che, una volta liberato aiuterà Jazz distruggendo tutti i nemici fino a che il povero coniglio non viene colpito.



Una delle caratteristiche più belle di questo gioco è la possibilità di far fuori i nemici con fucili mitragliatori, lanciafiamme, lancia-granate e blaster alla Guerra Stellari. Finalmente un platform in cui non dovete semplicemente saltare in testa ai nemici o evitarli, ma potrete sfogare tutte le vostre frustrazioni sulle malcapitate tartarughe.



Il livello tecnologico è divertentissimo e questi "attrattori magnetici" vi permettono di compiere azioni altrimenti impossibili.



I possessori di PC che hanno sempre desiderato giocare a un bel gioco di piattaforme, classico e pieno di bonus, power-up, nemici e livelli diversi, non potranno fare a meno di dare un'occhiata a *Cool Spot*, della Virgin, un platform che è stato convertito praticamente su tutte le piattaforme di sviluppo esistenti e che ha riscosso un grandissimo successo di pubblico e di critica (910 su K 62). Nei panni del "punto rosso" mascotte della 7up dovete liberare dei vostri compagni a colpi di yo-yo. Le animazioni del personaggio sono veramente splendide.



Genere Piattaforme  
Casa Epic MegaGames  
Sviluppatore Interno



- Moltissimi livelli
- Vario e graficamente ben curato
- Un platform per PC sullo schermo

#### Versione PC

Jazz JackRabbit risiede su quattro dischetti ad alta densità completamente interattivi su hard disk (richiede circa otto-nove Megabyte di memoria libera). Le altre richieste hardware sono abbastanza poco pretenziose: 4 Mb di RAM, un 386 veloce o (consigliato) un 486, un monitor VGA e una tastiera standard IBM compatible. Il gioco può essere controllato sia dalla tastiera che dal joystick (a uno o due pulsanti) o anche dal Gamepad della Gravis PC (o qualsiasi altro joystick a quattro pulsanti).

K VOTO  
890



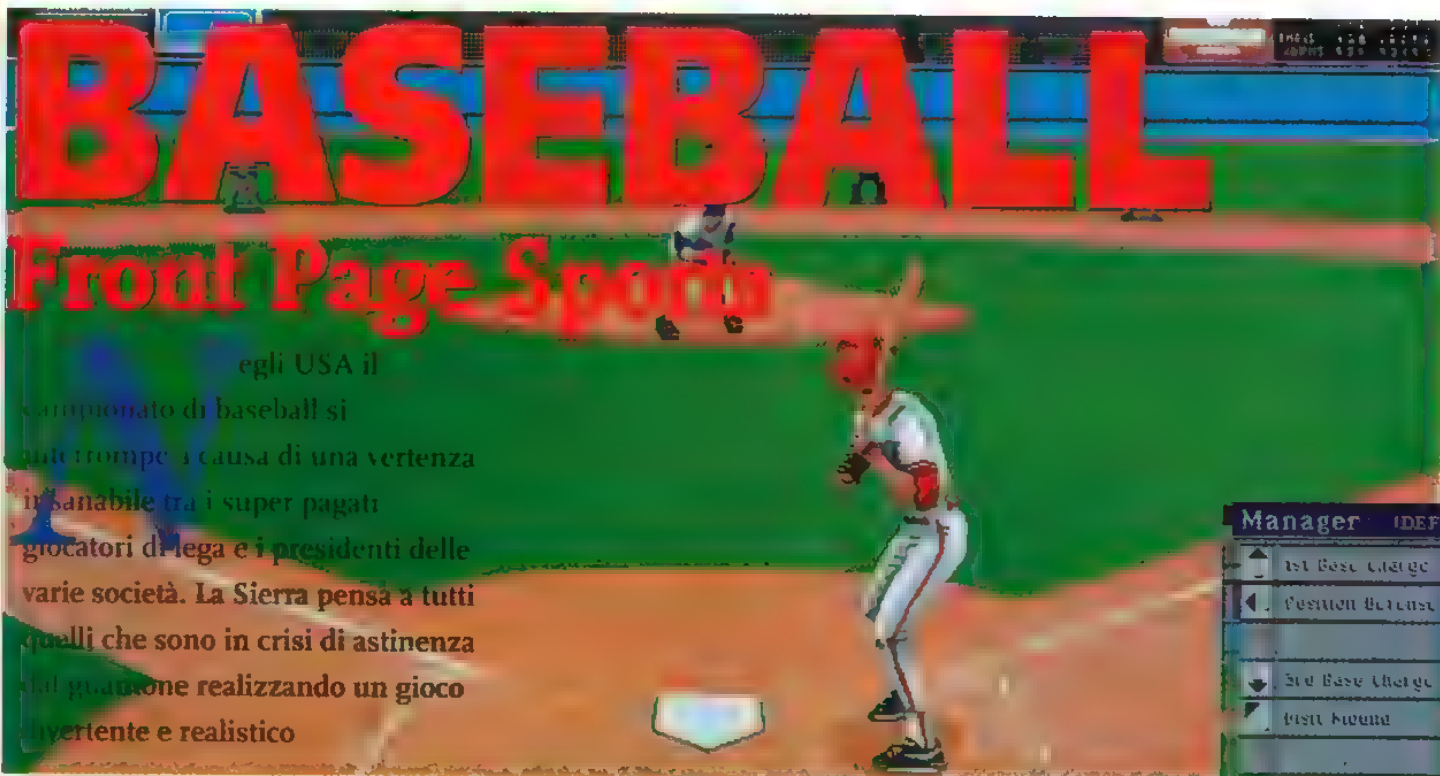
Il gioco di un anno fa è stato giudicato nel gioco dell'anno, ma non c'è da stupirsi: è un gioco di un anno fa. Il PC non è solo un mezzo per giocare al gioco, ma è un mezzo per giocare al gioco. Il gioco di un anno fa è stato giudicato nel gioco dell'anno, ma non c'è da stupirsi: è un gioco di un anno fa.



Gli elementi per un gioco di successo ci sono tutti: il manuale contiene un simpatico fumetto che racconta la storia di Jazz e che spiega in maniera esauriente ogni opzione di gioco... Che dire? Se possedete un PC e volete farvi una partita a qualcosa di diverso da un simulatore di volo, da un'avventura o da un gioco di strategia, allora sicuramente titoli come questo *Jazz JackRabbit* fanno per voi.

YOH ADRIANI

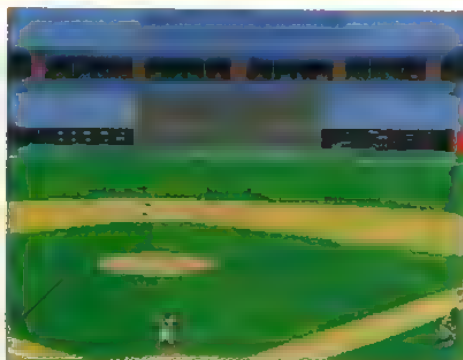




egli USA il campionato di baseball si autrompe a causa di una vertenza insanabile tra i super pagati giocatori di lega e i presidenti delle varie società. La Sierra pensa a tutti quelli che sono in crisi di astinenza dal guantone realizzando un gioco divertente e realistico

Ognuno recensisce i giochi a modo suo. Personalmente la prima cosa a cui mi interessa è l'installazione del gioco (durante la quale sfoglio il manuale delle istruzioni) alla quale segue immediatamente una "partitella", tanto per avere un'idea approssimativa del prodotto e per comprendere meglio il manuale, sulle pagine del quale approfondisco le mie conoscenze in un secondo momento. Bisogna aggiungere che non sempre è possibile procedere in questo modo; capita - per la verità sempre più spesso - di avere a che fare con programmi troppo complessi per essere anche solo minimamente testati senza aver letto il manuale di istruzioni. Un prodotto come *Front Page Baseball* dava proprio l'idea di appartenere a quest'ultima categoria: un manuale copioso e dettagliato (oltre 120 pagine) e un'infinità di opzioni di gioco andavano ad aggiungersi alla complessità intrinseca di uno sport come il baseball, con la possibile conseguenza di scatenare una reazione a catena di complicazioni... Potete a questo punto immaginare quanto sia stata grande la mia meraviglia quando il secondo battitore della mia squadra (Toronto "Bluebirds", per la cronaca) alla seconda battuta della prima partita di assaggio a *Front Page Baseball* ha fatto roteare la mazza con sapienza e potenza, ottenendo un fuori campo da antologia e meritandosi le ovazioni del pubblico presente, nonché costringendomi a un duro lavoro di ricomposizione della mascella (la mia, naturalmente) bloccata nella posizione "spalancamento globale da stupore estatico".

A parte gli scherzi, le interpretazioni che si possono dare di questo episodio (reale, lo giuro) sono molteplici. La prima, lo ammetto, è stata più che altro un sospetto: ci troviamo di fronte a una porcheria, un gioco senza midollo spinale, un "plug



'n' go", "click 'n' play", "play 'n' win" che stenterebbe a divertire un bambino di 4 anni normodotato.

La verità però non è questa, e lo si capisce continuando a giocare a *Front Page Baseball* ma, soprattutto, leggendo più approfonditamente le pagine del manuale. Le molteplici opzioni di gioco consentono di

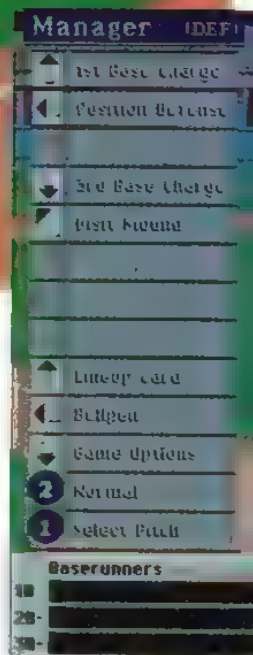
passare da una situazione di impostazione automatica al 100% - nella quale il videogiocatore deve semplicemente scegliere che tipo di lancio far effettuare al suo Pitcher o, se la sua

squadra sta attaccando, come far colpire la palla dal suo battitore - a una in cui non esistono più automatismi, e decidere di colpire la palla in un determinato modo significa anche saperlo concretamente fare. Naturalmente il mio home-run era figlio del massimo degli automatismi concessi, appena un livello al di sotto dell'opzione computer vs. computer.

Ma torniamo al gioco giocato: la prima decisione che occorre prendere è se disputare una semplice partita o un'intera stagione. In questa seconda ipotesi è possibile scegliere una squadra "preconfezionata" oppure farsene una in proprio scegliendo in un va-

Sopra in grande la schermata in alta definizione che mostra il faccia a faccia tra pitcher e battitore che si sfidano dalla distanza a singolar tenzone sul diamante.

A sinistra e sotto alcune immagini di gioco; in particolare l'eliminazione in prima base di un avversario e un Home Run (fuori campo) da 337 piedi. Quando si gioca con tutte le opzioni in automatico il computer controlla tutti i movimenti dei giocatori, sia in attacco che in difesa. E' la soluzione meno divertente, ma la più semplice per cominciare a giocare in breve tempo.

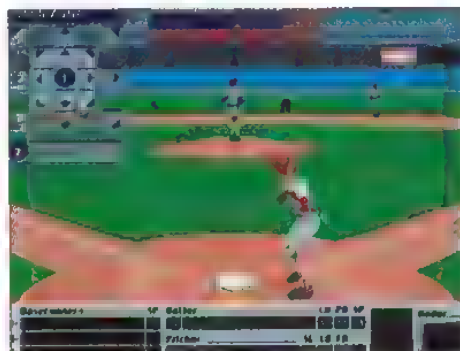
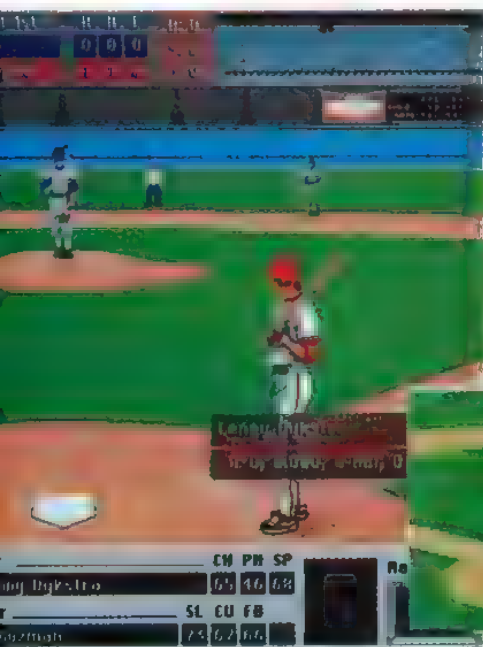






Per gli appassionati del gioco del mazzo e guantone, la vera alternativa è al momento una sola. Parliamo di **Tony La Russa Baseball II**, un programma molto completo, ancora più appetibile ora visto che è uscito anche in versione CD-ROM, che comprende veri stadi, veri giocatori e un livello di giocabilità notevole. Tony La Russa Baseball

II Rimane comunque inferiore al gioco recensito e, di conseguenza, non riteniamo dovrete considerarlo nel vostro futuro acquisti. Da tenere sott'occhio, invece, la nuova versione di **Hardball** (siamo già alla quarta!), che dovrebbe essere in grado di dare del filo da torcere al prodotto della Dynamix.



In queste schermate vediamo alcuni comandi di gioco. In particolare nell'immagine qui sopra, nell'angolo in alto a sinistra il sistema di controllo del lanciatore. Dopo aver selezionato il tipo di tiro che si vuole effettuare (a effetto, palla veloce...) compare questo indicatore direzionale per scegliere dove "piazza" la palla. Si può scegliere di angolarla nei limiti della norma o di tentare un tiro "estremo" sperando che il battitore ci caschi.

stissimo parco giocatori. Tanto per cominciare si hanno a disposizione tutti i giocatori del campionato USA di quest'anno, ma anche un grosso numero di giocatori storici del passato più o meno recente. In pratica è come se in una simulazione calcistica fosse possibile selezionare una squadra con Albertosi tra i pali, Gentile terzino destro, Rivera a centrocampo con Sivori e Paolo Rossi in attacco... L'intero campionato può durare da un minimo di 14 a un massimo di 162 partite.

Una piacevole alternativa alla impegnativa disputa di un'intera stagione è l'Exhibition Play, ovvero l'amichevole, la partita pronta da giocare in qualsiasi momento, senza tutto il corollario di scelte di giocatori, fase manageriale eccetera. L'unica formalità da espletare prima di cominciare la partita vera e propria è quella di scegliere il livello di autonomia e di automatismi del gioco. È possibile far fare quasi tutto al computer oppure fare tutto in proprio: i quattro campi nei quali si può agire sono Lancio, Battuta, Difesa e Attacco. Si può scegliere di lasciare alla macchina la guida dei nostri giocatori al lancio, in battuta, in ricezione e nei movimenti, oppure chiedere di guidare personalmente, in una o più di queste attività, gli uomini del nostro team. Oltre a queste selezioni di gioco è

possibile effettuare altre come, per esempio, quelle relative alle condizioni atmosferiche della partita (peraltro molto poco influenti) alle squadre che disputano l'incontro e alle classiche "preferenze" generiche come l'affaticamento dei giocatori, i possibili infortuni, la possibilità o meno di rubare le basi...

Il gioco vero e proprio si svolge per la maggior parte del tempo in una schermata ad alta risoluzione che mostra il battitore e il lanciatore da un punto di vista posto un paio di metri dietro il primo. Da questa schermata - che rimane invariata sia che la nostra squadra stia giocando in attacco, sia che stia giocando in difesa - possiamo scegliere che strategia adottare per il lancio successivo, utilizzando un pratico menu a tendina sulla destra dello schermo. Quando la palla viene colpita dal battitore inizia la fase di movimento, e cambia anche la visuale. Niente più alta definizione e visione dal basso, ma visuale dall'alto (da vari punti selezionabili) in bassa definizione per seguire i movimenti degli uomini e della palla sul diamante. Sinceramente il passaggio da un punto di vista all'altro è una delle cose che meno convince del programma. Qualche secondo di disorientamento è inevitabile, e può essere fatale quando si devono controllare manualmente i movimenti dei giocatori. Pregevoli inve-



Genere Sportivo  
Casa Sierra  
Sviluppatore Dynamix



• Facilità per  
• Grafica  
• Database  
giocatori ricchissimo



• Passaggio sezione  
"palla in gioco" poco pratico

**Versione PC**

Per giocare a **Front Page Baseball II** occorre avere un computer IBM compatibile con un processore 386 a 33 Mhz o superiore con scheda video VGA, almeno 4 Mb di memoria RAM e 16 Mb liberi su Hard Disk. Con questa configurazione il gioco però non "viaggia" come dovrebbe. È consigliabile installarlo su un 486 con 8 Mb di RAM. Ricordiamo inoltre che per gustare appieno le gioie di questo gioco bisogna avere installata una scheda sonora, e che per ciascuna lega creata occorrono 4 ulteriori Mb di spazio libero su Hd.

## K VOTO

# 885

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



L'impatto iniziale del gioco non è del miglior. Anche senza aver mai aperto il manuale di istruzioni di **Front Page Baseball II** è possibile scendere in campo e sfidare alla pari l'avversario informatico. In realtà il gioco è costellato da una tale mole di opzioni e selezioni che gli consente di essere tanto elastico da adattarsi alle stesse mode alle esigenze dell'utente distratto, che ha solo voglia di divertirsi un po', senza troppa fatica e applicazione, come di quello che invece cerca una simulazione accurata e precisa. Dalla sua il gioco ha anche un'ottima grafica e un suono coinvolgente. Potrebbe essere migliorata la gestione della palla di gioco in movimento, da quando la palla viene colpita e quando ha terminato l'azione.

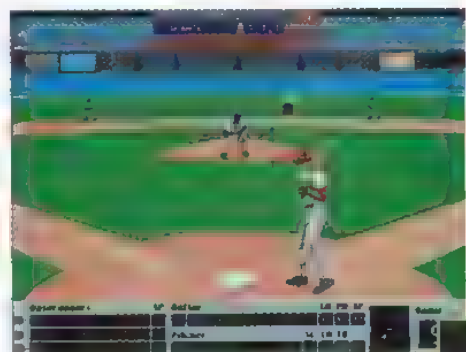
### CURVA INTERESSE PREVISTO



ce i riquadri che appaiono nella schermata in alta definizione per tenere sotto controllo gli eventuali giocatori in prima o terza base.

In definitiva possiamo dire che **Front Page Baseball II** dà la possibilità di divertirsi sia a chi conosce a malapena le regole base dello sport di mazzo e guantone sia a chi invece tutte le sere prima di andare a dormire ripete a memoria le statistiche di tutti i giocatori della Major League.

**Diego Antonelli**



In basso a destra vedete il radar che segnala la velocità della palla e l'indicatore che mostra il passaggio della palla sulla base.



# QUARANTINE

**Doom**, il capolavoro della Id Software ha messo le ruote. Immaginatevi di poter sfrecciare a tutta birra per le strade della città investendo pedoni e speronando le altre automobili: questo, in pratica, è *Quarantine*.

Viviamo in un'epoca di violenza. Siamo tutti attratti dal sangue e quando abbiamo l'occasione di spargerne un po' non ci tiriamo mai indietro (sullo schermo, beninteso). E ne andiamo fieri. *Mortal Kombat* e *Doom* sono il nostro pane quotidiano. 'Itchy and Scratchy Show' ('Grattachecca e Fichetto', in italiano) è la nostra serie a cartoni animati preferita. Lassù c'è qualcuno che ci ama; sì perché con *Quarantine* possiamo correre quanto vogliamo, ammazzare tutta la gente che ci pare e andare a sbattere contro muri e alberi, senza il minimo danno. Oddio, il nostro mezzo simulato si rovina pure, ma a noi che cosa interessa? Tanto è solo un gioco, un gioco terapeutico. E dai, non storcete il naso, ho fatto provare *Quarantine* a un sacco di gente e tutti si sono fatti coinvolgere allo stesso modo: impreccando e insultando gli automobilisti sullo schermo. In pratica con questo gioco tutti potranno scaricare le tensioni quotidiane senza spendere fiumi di soldi in sedute dallo psicanalista e senza fare del male a nessuno.

Mettiamo una cosa in chiaro: scopo del gioco non è uccidere tutti i passanti, ma portarli da una parte all'altra della città (ovviamente dietro compenso), comunque presto questo passerà in secondo piano. Del resto che male c'è a fare fuori qualche squilibrato che cerca di fare saltare il nostro taxi con noi dentro?

**Scopo del gioco non è uccidere tutti i passanti, ma portarli da una parte all'altra della città, comunque presto questo passerà in secondo piano**

Torniamo al gioco. Siamo nel ventesimo secolo, nella città di Kemo City, il tasso di criminalità ha raggiunto livelli inauditi e la Omnicorp è giunta alla conclusione che per arginare la violenza c'è una sola soluzione: costruire un muro insuperabile che isoli la città dal resto del territorio. L'idea non sarebbe poi così malvagia, non fosse per il fatto che gli ignari abitanti sono stati chiusi insieme a centinaia di criminali in quella che è diventata un'enorme prigione. Il protagonista, tale Drake Edgewater, è un tassista squattrinato che con il suo "hover-cab" elaborato guadagna quel che può trasportando gli abitanti di Kemo City. Ultimamente le cose sono peggiorate e, a causa del dilagare della violenza, Drake ha installato sul suo mezzo delle armi e una corazza per proteggerlo dagli scontri. Guadagnando quel poco che gli basta per super-attrezzare il taxi e per riparare i danni subito "in missione", Drake dovrà cercare di sfuggire da questa gabbia di matti.

Al volante del potente "hover-cab" dovrete gironzolare per la città fino a che non incontrerete un pedone che chiede un passaggio; quando questo accadrà, la particolare bussola elettronica lampeggerà. Facendo retromarcia, dovete raggiungere la persona e caricarla a bordo. A questo punto potrete decidere se accettare di portarla a destinazione e, in caso positivo, dovrete lanciarvi verso destinazione,







Sopra, il lanciatore è una delle armi più divertenti, seconda solamente alla sega elettrica rotante.  
A sinistra, la mappa computerizzata mostra la vostra posizione, la destinazione attuale, i negozi di armi e le officine di riparazione.



I particolari cruenti si sprecano: notate il tizio impiccato di questa foto e il sangue sul parabrezza nella pagina precedente.

perché se non riuscite a farcela entro il tempo limite, non riceverete il becco di un quattrino. Se poi durante il viaggio dovete stancarvi del cliente che state trasportando, potrete espellerlo letteralmente del taxi e travolgerlo a tutta velocità. Per districarvi nelle vie della città, potrete aiutarvi con la mappa computerizzata, che tra l'altro indica anche l'ubicazione dei negozi di armi e delle officine in cui riparare il mezzo, e seguire le indicazioni dell'indispensabile bussola elettronica.

Con il procedere del gioco, potrete incappare in tipi loschi che vi chiedono di trasportare pacchi misteriosi nelle zone più malfamate della città; in questi casi la paga sarà molto alta, ma anche il rischio che correrete, perché dovrete fare attenzione a mine, raggi laser e trappole varie, oltre ovviamente ai numerosi criminali che si aggirano nella zona. Una volta messa da parte una discreta somma potrete fare un po' di shopping recandovi nelle numerose officine della città, dove troverete di tutto per soddisfare la vostra sete di violenza: lanciarazzi, mitra-



Se quello che vi attrae in *Quarantine* è la violenza gratuita e l'ambiente tridimensionale, non bisogna essere dei geni per intuire che il titolo che fa per voi è decisamente *Doom* o, se proprio volete stare al passo coi tempi, *Doom 2*. Bisogna invece essere delle vere sardine per essersi lasciati sfuggire uno qualsiasi dei due titoli della id Software e se questo è il vostro caso, questo è il momento adatto per rimediare a tale mancanza. Tornando all'ambiente automobilistico, si potrebbe citare *Megarace*, il gioco di corse ultraviolente della Cryo. Purtroppo, però, questo titolo non possiede tanta profondità di gioco da garantire mesi di divertimento, così come *Crash'n'Burn* per 3DO, che ne condivide pregi e difetti. Forse la scelta migliore rimane *Doom*.

# K VOTO

## 840

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Genere Azione  
Casa Garrettek  
Sviluppatore Imagexel

Versione PC CD-ROM

- Ottime musiche
- Profondità di gioco
- Originale
- Longevo
- Scatenere la vostra violenza repressa

- Effetti sonori limitati
- Routine grafiche migliorabili
- Automobilisti a volte stupidi
- Grafica non eccelsa

Un'azione fatta volutamente di serietà, ecco *Quarantine*. Il motore grafico poteva essere migliorato e il sonoro pure, e parte le musiche riprodotte direttamente dalle tracce audio del CD (a proposito, durante una partita potete anche inserire nel lettore un CD audio qualsiasi, così da ascoltare la vostra musica preferita...). I personaggi potevano essere inoltre differenziati maggiormente e spesso il Capitano di darvi un passaggio a una spinta rinfacciando un'auto per poi ritrovarvi nel taxi una donna piangente. L'idea alla base del gioco, comunque, funziona e garantisce numerose ore di divertimento. La possibilità di equipaggiare il mezzo con armi sempre nuove e la varietà dei livelli ne aumentano ulteriormente il suo valore.

**Versione PC**

La versione di *Quarantine* su dischetti è praticamente identica a quella su supporto ottico, a parte le scene animate e, ovviamente, le musiche.

gliette, cannoni, lanciatore, mine, seghe elettriche, elettrificatori e diavolerie del genere. In pratica *Quarantine* è tutto qui, ma non temete: non mancheranno sorprese e novità che vi faranno rimanere incollati al video per parecchio tempo; se non altro per vedere come saranno le prossime zone della città che visiterete e con quale altro aggeggio potete macellare i criminali che trovate sulla vostra strada: vorrei giusto provare a montare un ventilatore gigante sopra il paraurti anteriore e vedere in quanti secondi riesce ad affettare un pedone...

Paolo Verri



Con il progredire del gioco potrete acquistare armi di ogni genere con cui massacrare i delinquenti della città.



# A SAN MARINO CONVIENE.

## LE OFFERTE DEL MESE:

### AMIGA CD-32

TELEFONARE!

**£.580.000\***

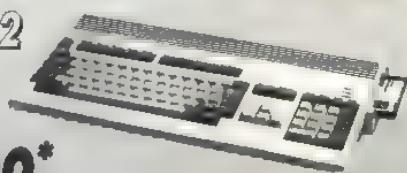
\* Espansione di memoria x AMIGA 1200 1MB esp. a 9MB L TELEFONARE!

### E inoltre...

- Moduli SIMM per PC 1Mb 70 ns. 30 pin L 85.000 (min. 4Mb)
- Moduli SIMM per PC 4Mb 70 ns. 30 pin L 327.000 (min. 2Mb)
- Moduli SIMM per PC 4Mb 70 ns. 72 pin L 340.000 (min. 2Mb)
- Moduli SIMM per espansioni AMIGA L TELEFONARE!
- HD 340 IBM IDE 3.5" L 415.000
- HD 540Mb Maxtor IDE 3.5" L 590.000
- HD 730Mb Western Digital IDE 3.5" L 795.000
- HD 1Gb Western Digital IDE 3.5" L 1.170.000
- HD 540Mb Quantum SCSI 3.5" L 660.000
- HD 1.08Gb Quantum SCSI 3.5" L 1.465.000

### Ed altro ancora...

Stampanti, Modem, ecc.



**AMIGA 4000** CPU 68040 25 Mhz - Chip AGA  
6 MB Ram - Hard Disk 340 MB - Tastiera

**£. 3.850.000\***

**HARD DISK 2.5"** per AMIGA 600/1200  
170 MB WESTERN DIGITAL con cavetto

**£. 510.000\***

**MONITOR 14" MICROVITEC**  
per AMIGA 1200/4000

**£. 840.000\***



**INTEL 486 DX2-66**

Desk/Minitower 4Mb Ram

HD 340 IBM - FD 3.5" Sony

Controller Local Bus

SVGA S3 805 Vesa Local Bus

1Mb esp. 2Mb - Monitor SVGA 14"

Colori 1024 x 768 N.I. - MPR-II

Tastiera - Mouse

**£.2.540.000\***

Bonifico anticipato Spese di trasporto escluse

Per ordini: Tel.0549/908083 - 908892 Fax 0549/908070 • Per informazioni: Tel.0549/909055  
VIA 3 SETTEMBRE, 113 - 47031 DOGANA - REPUBBLICA DI SAN MARINO

Spedizioni contrassegno in tutta Italia

**TRASPORTO GRATUITO** (per le Isole + 25.000)

Finanziamenti fino a 36 mesi senza cambiali

I prezzi esposti al pubblico sono comprensivi di IVA RSM

Garanzia 12 mesi dalle rispettive case produttrici

I prezzi potranno subire variazioni in base alla dinamica del mercato



**SAN MARINO  
INFORMATICA SRL**

**PICCOLO PREZZO, GRANDE ASSISTENZA**

**HOT  
LINE**

Assistenza  
Tecnica Clienti:

**0549  
909353**

\* ore 9,00 - 12,30  
escluso giovedì

TEXAS  
INSTRUMENTS

Canon

GVP

SEAGATE

CREATIVE

Microsoft

EPSON

TOSHIBA

MYTHOS

LODITECH

intel



ZENTIX DATA SYSTEM  
a Bulk Computer

QUANTUM

SONY

ATARI

Commodore

NEC





# QUIK

## The thunder rabbit

**U**n coniglio superveloce: ecco l'ultima trovata dei programmatori di casa Titus, che con questo Quik ci propongono un nuovo gioco di piattaforma per Amiga. Sarà qualcosa di originale, di divertente e di innovativo o si tratta di uno dei tanti titoli di questo genere che escono ogni mese per le più disparate piattaforme?

Giocando a Quik, il coniglio di tuono, ho notato una certa somiglianza con un grande, superveloce e simpaticissimo porcospino blu. Beh, i programmatori della Titus forse hanno un po' esagerato in quanto a somiglianza, perché Quik ha proprio tutto in comune con Sonic, anche se la velocità è notevolmente inferiore, l'area di gioco meno vasta e la giocabilità meno elevata.

Con queste premesse pochi giocatori di platform comprerebbero Quik, quindi è doveroso aggiungere anche i lati positivi di questo titolo.

L'errore principale dei programmatori della Titus è stato senza dubbio quello di volerlo paragonare a Sonic, ma, detto questo, rimane il fatto che

Quik è un normalissimo platform, giocabile, colorato e, in alcune situazioni, anche molto divertente. Ora vi chiederete cosa ci fa un coniglio super-sonico in un mondo popolato da esseri buffi e spesso grotteschi: ve lo spiego subito. I conigli della Pianura degli Angeli sono disperati, infatti la loro riserva di carote è quasi terminata e i predatori stanno per aggredirli. Il capo di questa ultima tribù di conigli liberi ha inviato un coraggioso volontario a tentare di recuperare l'Ultimo Seme, un talismano grazie al quale la tribù non soffrirà mai più di fame, poiché permette di produrre in eterno tutte le carote desiderate. Così, il nostro buffo Quik dovrà intraprendere un lungo viaggio per portare a termine la sua missione, e dovrà correre come un matto poiché, purtroppo, il tempo non è dalla sua parte. Durante il percorso Quik dovrà trovare anche numerosi bonus che allevieranno le sue fatiche, come i Qronos che, situati in mondi paralleli, gli faranno guadagnare tempo prezioso. In definitiva Quik, the Thunder Rabbit, non mi ha entusiasmato per la sua originalità, ma saprà certamente divertire chi mangia pane e platform alla mattina

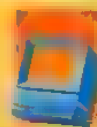
Paolo Quirici



Ecco uno dei simpatici personaggi del gioco di Quik. Wolfie, un lupo star del Rock'n'Roll. Vi conviene rimanere in guardia!



Sopra, potete vedere Quik in un tipico atteggiamento marziale da coniglio. A lato: questo schermo pieno di tunnel ricorda Sonic veramente molto da vicino.



Genere: Piattaforme  
Casa: Titus  
Sviluppatore: Interno



«Giocabile fin dall'inizio»



«Niente di nuovo sotto il sole»

### Versione Amiga

Quik risiede su tre dischetti non installabili su hard disk, e dovete

disporre di un Mega di RAM, ormai indispensabile, per poterli giocare. Per quanto riguarda il sonoro, Quik non sfrutta certamente le grandissime potenzialità del chip sonoro dell'Amiga, e l'aspetto grafico si limita alla sufficienza. I caricamenti (grazie al cielo) non interrompono più di tanto l'azione di gioco. Questo prodotto gira su tutte le versioni Amiga ed è disponibile anche per PC e IBM Compatibili.

### K VOTO

787

1 2 3 4 5 6



La trappola non tentata dai programmatori della Titus ha consentito di raggiungere il punteggio di 787. Certo, si tratta di un punteggio alto, ma dopo qualche ora di gioco, anche utilizzando le punte, ripulendo, molto probabilmente, qualcuno moneta. Gli spiriti del personaggio sono stati ben realizzati, l'ambientazione un po' meno, durante il gioco, sarete accompagnati da musiche non propriamente al livello del chip sonoro dell'Amiga. La moneta verrà introdotta solo da alcuni livelli paralleli più accattivanti del solito percorso. Quik è dunque un gioco prettamente compilato agli innescabili, avanti del genere.

ALTRA INTERESSE PREVISTO



Sebbene i fondelli siano abbastanza ben disegnati e i personaggi decisamente accattivanti, Quik si rivela un gioco come molti altri.



In Quik troverete anche alcuni semplicissimi problemi da risolvere che variano l'azione arcade.



# IL PC MULTIMEDIALE

a portata di mano

Si chiama **CyberStation ED/486** ed è la nuova stazione multimediale interattiva di Elettrodata. E' la piattaforma tecnologica ideale per sfidare le nuove generazioni di videogame e per accedere alle moderne opere di education e di entertainment disponibili su CD-Rom (corsi di lingua, enciclopedie, classici letterari, videodischi e film interattivi).

**CyberStation ED/486** si basa su un PC Elettrodata di ottima fascia, affidabile e potente, ed è stata progettata per consentire una crescita modulare nelle funzionalità più avanzate. Completa di audio ad alta fedeltà, integrazione video, sofisticate tecniche di puntamento e di fuoco, alta qualità grafica e ricca dotazione software, **CyberStation ED/486** integra in un sol colpo PC, TV, Hi-Fi, CD-Rom e strumenti musicali.

**Presso Elettrodata**  
puoi trovare tutte le risposte  
alle tue esigenze multimediali.



**SOLO PER I LETTORI DI KAPPA,  
A PREZZO DI ASSOLUTA  
CONVENIENZA, UN'ECCELLENTISSIMA  
VERSIONE DELLA**

## CYBERSTATION ED/486

- Microprocessore Am486™ DX/40
- Case desktop con altoparlanti incorporati
- Lettore CD-Rom interno a doppia velocità
- SK. video SVGA 1 MB con Win. Acc.
- SK. aud. o 16 bit MediaVision Pro Sonic 16
- 4 MB RAM - 210 MB HD - 3.5/1.44 MB FDD
- Controler VESA - interf. seriale parallela
- Tastiera 102 tasti estesa - mouse - joystick Quickshot Starfighter
- DOS 6.2 e Windows 3.11 preinstallati
- Ricca dotazione di software (in omaggio (giochi, education, business))

**£. 2.390.000**

OFFERTA VALIDA FINO AL 30/11/94  
Monitor opzionale acquistabile a parte

Due anni di garanzia • Hot line telefonica a vita  
• Consulenza ed assistenza di tecnici specializzati



Pad. 17 - St. A17  
Milano 13/18 Ottobre  
C'è un gadget per tutti

**EMC**



- 9" VGA monocr 640 paper white **198.000**
- 14" SVGA monocr 1024 paper white **171.000**
- 14" SVGA col. 1024 0.31 L.R. **395.000**
- 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPR **450.000**
- 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPR II **475.000**
- 15" SVGA col. 1024 0.28 N.I. L.R. MPR II **700.000**

**CREATIVE**

**Sound BLASTER**

### SCHEDE SOUND BLASTER

|                   |         |
|-------------------|---------|
| PRO Value edition | 183.000 |
| 16 Value edition  | 235.000 |
| 16 Multi CD       | 313.000 |
| 16 ASP Multi CD   | 386.000 |

### MULTIMEDIA KIT

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| Discovery CD 16 | 754.000   |
| Game CD 16      | 864.000   |
| Education CD 16 | 1.007.000 |

### MIDI SUBSYSTEM

|                   |         |
|-------------------|---------|
| Midi kit per SB   | 86.000  |
| Midi Professional | 427.000 |

### SCHEDE VIDEO BLASTER

|                 |         |
|-----------------|---------|
| FS-200          | 679.000 |
| Tv coder per SB | 104.000 |

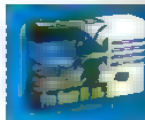
### CD-ROM DRIVE INTERNO

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| Doppia velocità multisess. |         |
| + Aldus Photo Styler       | 436.000 |



**PRO SONIC 16**

La qualità del suono CD a 16 bit al prezzo di una scheda a 8 bit



- Compatibile SB, SB Pro, AdLib
- Interfaccia midi e game
- Sintetiz. Fm Yamaha
- 20 voci (OPL-3)

**£. 149.000**

Il più avanzato kit di upgrade multimediale



- Compatib. SB e SB Pro
- CD-Rom doppia velocità
- Kodak photo CD multisessione
- Altoparlanti Labtec amplificati
- Ricco assortito software

**DOUBLE FUSION LX £. 556.000**

La prima agenda multimediale con riconoscimento vocale e oltre



400 immagini di sport estremo per dare una scossa d'adrenalina a la gestione del tuo tempo

**PLANIT ADRENALINE £. 89.000**

**IL NUOVO STANDARD QUALITATIVO**

**QuickShot**

I migliori joystick per PC e console

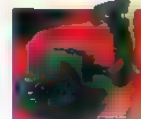
**AVIATOR**



- Cloche controllo aereo
- 4 pulsanti di fuoco con 2 doppie velocità di selezione
- Indicatore altitudine/velocità
- Microswitches incorporati

**£. 58.300**

**INTRUDER**



- Impugnatura omnidirez.
- 2 doppie velocità selezione fuoco
- Microswitches incorporati
- Pulsante controllo di copertura di fuoco

**£. 47.100**

**STARFIGHTER**



- Thumb-control pad
- Doppia velocità di selezione fuoco
- Funzione slow motion

**£. 28.600**

E' disponibile un'ampia scelta di ulteriori modelli!



**ELETTRODATA®**

Informatica senza frontiere

**SEDE CENTRALE**

**NEGOZI - SHOW ROOM**

MILANO  
**02/58012050**  
Via Mecenate, 76/4  
9,30-13,30/14,30-19,00

MILANO  
**02/70125167**  
Via Illirico, 2

Arcore - MI  
**039/614709**  
Via Casati, 201

Lumezzane (BS)  
**030/8922155**  
Via Mansuello, 37/D

9,30-13,30/14,30-19,30

**Genius**

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| Tavol. graf. 12"X12"    | 323.000 |
| Tavol. graf. 18"X12"    | 524.000 |
| Trackball per portatile | 76.000  |
| Handy Scanner/256       | 178.000 |
| Handy Scanner/Color     | 419.000 |
| H Mouse cordless        | 91.000  |







**S**viluppato originariamente per Amiga 500 qualche anno fa e successivamente convertito per Am200 e CD32, ecco che il mitico sparattutto degli altrettanto mitici Bitmap Brothers arriva finalmente anche sul vostro fido PC.

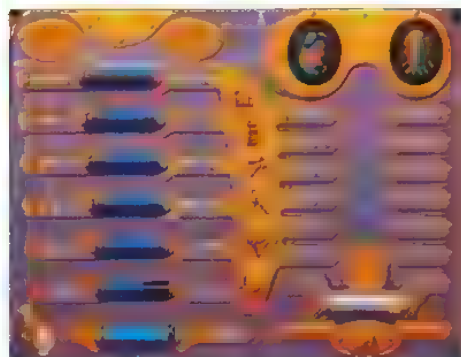
Era una lacuna che andava assolutamente colmata, questo è certo, ma forse era il caso di colmarla con calma e con la giusta cura, mentre questa conversione di *The Chaos Engine* non mi sembra affatto all'altezza della versione per Amiga 1200 o CD32. L'azione di gioco è veramente veloce e frenetica, tanto che su un computer di potenza medio-alta dovrete rallentarla perché sarebbe presto ingiocabile... tuttavia non ci sono stati miglioramenti di al-

cun tipo e, anzi, la grafica è praticamente identica a quella per Amiga 500, priva dei particolari e degli scenari multicolori che ci eravamo abituati a vedere nelle altre due versioni. Comunque, dato che certo non tutti avranno già visto o giocato *The Chaos Engine*, passiamo a descrivere sommariamente le caratteristiche di questo insolito sparattutto. Innanzitutto sullo schermo ci sarà sempre uno sprite affianco al vostro: lo controllerà un vostro amico oppure, in mancanza di un partner, ci penserà il computer. Dovrete scegliere due personaggi (nel caso del gioco singolo ne controllerete soltanto uno, naturalmente), che dovranno superare a colpi di arma da fuoco una serie di livelli sempre più difficili e popolati di mostri di ogni tipo.

Il livello di intelligenza artificiale dei personaggi controllati dal computer (sia i mostri che, soprattutto, il vostro compagno in armi) è molto alto e ben definito. Tuttavia, il modo più divertente per giocare *The Chaos Engine* è con un amico, collaborando contro i mostri e lottando da "buoni amici" per accaparrarsi il maggior numero possibile di bonus e power-up.



Il gioco è divertente e veloce, ma ci aspettavamo una grafica un po' più curata rispetto alle altre versioni su Amiga.



Alla fine di ogni livello vi apparirà questa schermata in cui vedrete quanto siete riusciti a esplorarlo e a scoprirne i segreti.



L'attivazione del nodo, quella colonna dorata che vedete a destra dei personaggi, è importante per aprire il cancello del livello.

**Genere** Sparattutto  
**Casa** Renegade/Mindscape  
**Sviluppatore** Bitmap Brothers

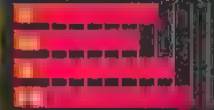
- Azione di gioco frenetica
- Alto livello di intelligenza artificiale
- Divertentissimo giocato a due
- Forse un po' troppo facile
- Grafica non all'altezza della piattaforma

#### Versione PC

Il gioco risiede su un solo dischetto installabile completamente su hard-disk (occupa veramente pochissimo spazio, naturalmente). La grafica, come già detto, a mio parere non è all'altezza di quella delle conversioni Amiga 1200 e CD32, inoltre alcuni difetti della versione originale non sono stati corretti, come l'eccessiva facilità e la giocabilità a volte non ottimale. A parte questo, *The Chaos Engine* è un gioco consigliato agli amanti del genere e agli aficionados dei Bitmap Brothers, che sapranno riconoscere la firma inconfondibile.

## K VOTO

**915**  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Di sparattutto in giro se ne vedono veramente tantissimi, anche se per PC sono un genere ancora non molto diffuso. Questo *The Chaos Engine* è sicuramente unico nel suo genere e merita di essere giocato, nonostante tutti i problemi elencati finora, proprio per questo mix di elementi sparattutto e d'avventura, quasi del rompicapo arcade che vi porterà nella confusione di scegliere, in qualunque livello, tra molte strade diverse con bonus, mostri, personaggi e stanze segrete e altri trucchi che, senza dubbio, trasporterete da soli. Un ultimo particolare: i personaggi tra i quali dovrete scegliere il vostro compagno (e il suo compagno in armi) sono bellissimi a vedersi e sono dotati di armi particolarmente cattive: *giocattolaccia piano a soli*.

#### CURVA INTERESSE PREVISTO



Questo titolo, comunque, non è un semplice sparattutto, bensì di una sorta di avventura/arcade in cui ogni scelta che opererete avrà delle conseguenze dirette sul livello: certe porte si apriranno soltanto se prenderete una certa chiave piuttosto che un'altra e ci sono moltissimi modi diversi di finire ogni livello. Alla fine, un po' come in *Doom*, vi verrà mostrato un indicatore che vi segnerà il numero di mostri uccisi, di tesori trovati e di parti nascoste del livello esplorate.

Forse l'unica pecca di questo gioco (che, oltretutto, mantiene una notevole colonna sonora anche in questa versione) è la facilità con cui un giocatore abbastanza smaliziato riuscirà ad arrivare alla fine e a distruggere il "motore del caos" che ha generato tutti i mostri. In effetti, il pratico sistema di password aiuta molto e una volta capiti certi meccanismi non vi sarà difficile portare a termine la missione.

Comunque, anche con questi difetti, il titolo è sicuramente consigliato a tutti coloro che desiderano giocare uno sparattutto con elementi "avventurosi": e poi giocare in due è veramente entusiasmante.

Yuri Abietti

91  
NOVEMBRE 1994



# DESERT STRIKE

## Return to the gulf

**I**l primo capitolo della fortunata serie di sparatutto strategici dell'Electronic Arts arriva ora in versione CD-ROM per i vostri PC, preparata dalla Gremlin. Preparatevi a prendere il volo con *Desert Strike*.

Certamente tutti voi ricorderete *Desert Strike*, uno degli sparatutto più divertenti e innovativi degli ultimi tempi che ha riscosso, insieme ai suoi seguiti (*Jungle Strike* e *Urban Strike*) un grandissimo successo su tutte le piattaforme, sia computer che console, per cui è stato convertito. Al comando di un elicottero da guerra tecnologicamente avanzatissimo, dovrete fermare il terribile generale Kilbaba che ha invaso e conquistato un piccolo ma ricchissimo emirato arabo e ora sta minacciando tutto l'Occidente. Il gioco si divide in campagne, a loro volta divise in missioni. La prima campagna, ad esempio, prevede che distruggete gli appostamenti radar e le centrali elettriche del nemico in modo da poter attaccare le postazioni aeree senza troppi problemi, per conquistare la superiorità aerea sul campo. Una volta fatto questo, potrete attaccare il vero obiettivo: i centri di comando del nemico (che sono difensissimi) e tentare di rapire uno dei comandanti in modo da farvi rivelare il luogo in cui viene tenuto prigioniero il vostro agente infiltrato. Questo vi permetterà di accedere alla seconda campagna e a una serie di nuove missioni, e così via, fino al durissimo scontro contro il generale in persona.

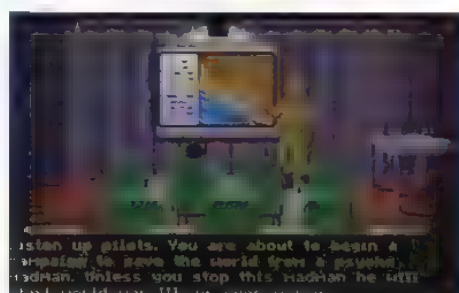
Con i tasti funzione potrete accedere a una mappa dell'area di azione, in cui vengono evidenziati tutti gli obiettivi principali (selezionabili grazie ai tasti cursore), e a un menu delle varie missioni che vi spiega, passo per passo, cosa dovrete fare e in che ordine, preferibilmente, dovrete compiere i vari at-



Gli hangar con i MIG parcheggiati all'aperto sono fra i bersagli più ghiotti in tutte le missioni.

tacchi. Avrete a vostra disposizione tre tipi di armi: una mitragliatrice (veloce e dotata di munizioni infinite, anche se non troppo devastante), missili Hydra (ottimi per bersagli piccoli e medi come postazioni antiaeree o autoblindi) e missili Hellfire (eccezionali soprattutto contro bersagli veramente grossi e pericolosi o contro edifici da abbattere alla svelta). I missili, al contrario della mitragliatrice, sono in dotazione in numero limitato e dovrete raccogliere degli speciali bonus per rifare il pieno di munizioni. Dovrete fare attenzione anche ai danni subiti dall'elicottero e al carburante rimasto (ci sono bonus sparsi per i vari livelli che vi permetteranno, anche in questi casi, di tirare un sospiro di sollievo). La conversione per CD-ROM è del tutto simile alla versione Amiga uscita qualche tempo fa. Dato che, fondamentalmente, *Desert Strike* è rimasto invariato nel tempo ma anche perfettamente giocabile e al passo con i tempi, grazie alla sua profondità e longevità, anche il voto, di fatto, è rimasto lo stesso. Se amate gli sparatutto ma volete anche qualcosa di impegnativo a livello cerebrale e tattico, sicuramente un gioco come *Desert Strike* farà la vostra felicità, poiché l'Electronic Arts è riuscita a fondere alcuni elementi di questo genere con altri tipici dei simulatori di volo e altri ancora che sono del tutto innovativi e molto accattivanti.

Yuri Abietti



Durante la fase di briefing ci viene illustrato il folle piano del generale Kilbaba, a noi sventato.



Le stazioni radar sono sempre ben protette, essendo la chiave di qualsiasi sistema di difesa che si rispetti.

Genere Sparatutto  
Casa Gremlin  
Sviluppatore Interno

### K VOTO

## 910

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

• Grafica accurata, sonoro azzeccato  
• Azione di gioco divertente e veloce  
• Uno sparatutto con elementi tattici interessanti

• Sistema di controllo non perfetto  
• Eccessivo livello di difficoltà in alcune missioni

#### Versione CD-ROM

Il gioco, disponibile anche nella versione tradizionale su floppy disk, in questo caso risiede su un unico CD-ROM parzialmente installabile su hard disk.

Non dovrete avere problemi a giocare sia con la tastiera che con il joystick (prendendoci un po' la mano forse la tastiera è la cosa migliore...) e troverete sia la grafica che il sonoro azzeccati e ben realizzati. Un gioco che non sente il peso degli anni.





**Novità**

Da oggi una vetrina di accessori per computer  
direttamente a casa vostra con:

# Postal Dream

**Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer**

**Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64**

## AMIGA

### Memory Card per 600/1200

Expansioni PCMCIA per Amiga 600.  
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa più? Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto è utilizzabile per Amiga 1200)



cod. ESP05F  
L. 183.600



cod. ESP06F  
L. 324.900



cod. ESP07F  
L. 608.200



cod. ESP09F L. 315.000

**DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE**



cod. DRI03G - L. 144.000

**SLOT MULTIPORTE**



cod. SLT01L - L. 129.000

Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)



Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb cod. ESP08F L. 320.000

**ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000**



cod. ESP04F - L. 295.900

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

### FANTASTICO

#### ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit

Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM di ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.



**Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream**

## C 64 ECCEZIONALE

La grande collezione di giochi per C64. Confezione da 40 cassette a L. 44.000. Disponibile in diverse versioni per un totale di 360 giochi.

#### SINTONIZZATORE TV



cod. TUN01L - L. 175.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

### ACCESSORI PER C 64

|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| • ALIMENTATORE                  | L. 36.700 |
| • REGISTRATORE                  | L. 47.700 |
| • CARTRIDGE tipo NIKI           | L. 33.000 |
| • CARTRIDGE tipo FINAL          | L. 37.500 |
| • CARTRIDGE allinea testine     | L. 21.000 |
| • RESET DI MEMORIA/PLICAT.      | L. 7.900  |
| • PENNA OTTICA CON CASSETTA     | L. 15.700 |
| • PROVA JOYSTICK                | L. 14.500 |
| • JOYSTICK RAMBO                | L. 23.500 |
| • JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN. | L. 26.500 |
| • MOVIOLO                       | L. 12.000 |
| • COVER C64 NEW/OLD             | L. 9.800  |
| • COVER PER REGISTRATORE        | L. 4.900  |

### GAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE HO LETTO E HO ACCETTATO TUTTE LE CONDIZIONI DI VENDITA E DI GARANZIA.

|  |          |           |   |  |
|--|----------|-----------|---|--|
| cognome e nome   |          |           |   |  |
| indirizzo  |          | N° civico |   |  |
| città  |          | (Prov)    | C.A.P.  |  |
| pref.  |          | telefono  |   |  |
| cod accessorio   | computer | prezzo    |   |  |
|  |          |           |   |  |
|  |          |           |   |  |
|  |          |           |   |  |
| <input type="checkbox"/> spese postali di spedizione<br><input type="checkbox"/> spese postali spedizione di invio urgente<br><input type="checkbox"/> spese di spedizione con corriere espresso |          |           | L. 8.000<br>L. 13.000<br>L. 18.000  |  |
|  |          |           | <input type="checkbox"/> pagherò al postino in contrassegno<br><input type="checkbox"/> allego ricevuta vaglia postale<br><input type="checkbox"/> allego assegno non trasferibile intestato a POSTAL DREAM srl |  |
|  |          |           | I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA   |  |
|  |          |           | totale  |  |

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

## Postal Dream

### Ordinare è facile

Tutti i giorni dal lunedì al venerdì

dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00

Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

• per telefono **035/32.17.06**

• per fax **035/32.17.09**

• per posta **Via Correggio, 13  
24068 SERIATE (Bg)**





**by AMG Computers**  
ADVANCED MICROCOMPUTERS GENERATION

di **Ciampitti Antonio**

via Bugatti 13, 20017 - Rho

**Negozio infor.: 02/93505280**

**Ordini: 02/93505942**

**Fax: 02/93505219**

### CONNER HD 3,5" IDE

| Capacità | accesso | cache  | prezzo unitario |
|----------|---------|--------|-----------------|
| 130 MB   | 17 ms   | 32 KB  | L. 350.000      |
| 170 MB   | 17 ms   | 32 KB  | L. 380.000      |
| 215 MB   | 14 ms   | 32 KB  | L. 410.000      |
| 260 MB   | 14 ms   | 32 KB  | L. 450.000      |
| 340 MB   | 13 ms   | 32 KB  | L. 499.000      |
| 420 MB   | 12 ms   | 128 KB | L. 550.000      |
| 540 MB   | 10 ms   | 256 KB | L. 650.000      |

► **Gratis l'installazione!!!**

### CONNER HD 2,5" IDE

|        |       |       |            |
|--------|-------|-------|------------|
| 80 MB  | 19 ms | 32 KB | L. 450.000 |
| 120 MB | 17 ms | 32 KB | L. 599.000 |
| 200 MB | 17 ms | 32 KB | L. 750.000 |

### CONNER HD 3,5" SCSI

|         |       |        |              |
|---------|-------|--------|--------------|
| 540 MB  | 12 ms | 256 KB | L. 850.000   |
| 1.06 GB | 10 ms | 256 KB | L. 1.650.000 |

### CONNER BACK UP

250 MB drive + softw. + cartuccia L. 369.000

### PC-AMG-MS DOS

Configurazioni consigliate da Next Computers:

Configurazioni base per ogni computer:

- Cabinet con Alimentatore 220 W ► Drive 1.44 Mb 3.5
- Scheda Controller 2 Hard Disk e 2 Floppy Disk
- 2 Schede Seriali RS 232C
- 1 Scheda Parallela per Stampante
- 1 Scheda Game per Joystick
- 1 Scheda Super VGA 1280 X 1024 256 colori 1 Mb
- 1 Tastiera 102 Tast. Professionale
- Sistema Operativo MS-DOS 6.2 Italiano
- 1 Mouse 3 Tast. Compatibile Microsoft
- Monitor Colore SVGA 14" 1024\*768 Low Emission

|   |              |
|---|--------------|
| 386 sx 40 2Mb Ram, 170 Mb HD            | £. 1.549.000 |
| 486 sx 33 4 Mb Ram, 170 Mb HD           | £. 1.749.000 |
| 386 dx 40 4 Mb Ram, 170 Mb HD           | £. 1.990.000 |
| 486 slc 50 4 Mb Ram, HD 200             | £. 2.150.000 |
| 486 slc 66 4 Mb Ram, 170 Mb HD          | £. 2.350.000 |
| 486 dx 40 4 Mb Ram, 260 Mb HD, Local B. | £. 2.299.000 |
| 486 dx 33 4 Mb Ram, 260 Mb HD, Local B. | £. 2.399.000 |
| 486 dx 2-50 4 Mb Ram, 260 Mb HD, L. B.  | £. 2.449.000 |
| 486 dx 2-66 4 Mb Ram, 260 Mb HD, L. B.  | £. 2.549.000 |
| Pentium 60 Mhz 8 Mb Ram, 420 Mb HD      | £. 4.999.000 |

**IVA COMPRESA**

**PREZZI SCONTATI !!!**

Tutte le marche riportate sono marchi di fabbrica registrati - I prezzi sono I.V.A. inclusa  
I prezzi possono essere soggetti a variazioni senza preavviso

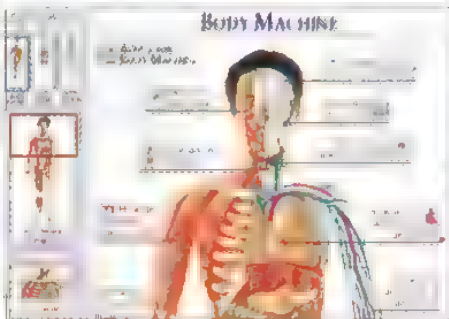




## LIBRI ILLUSTRATI SU CD

**L**a RCS New Media ha concluso un accordo per la distribuzione in Italia dei CD-ROM della Dorling Kindersley, una serie di "libri illustrati multimediali" che trattano gli argomenti più svariati, dall'anatomia del corpo umano alla descrizione di una nave linea inglese. Verso la fine di novembre

la RCS New Media distribuirà le versioni in lingua inglese di *The Ultimate Human Body*, *Stephen Biesty's Incredible Cross Sections*, *Stowaway*, *The Way Things Work* e *My First Incredible, Amazing Dictionary*, mentre per le versioni in italiano bisognerà aspettare i primi mesi del '95!



## FILM PER CD-I

**V**i ricordate de "Il Socio", il film con Tom Cruise uscito l'anno scorso nei cinema italiani? Beh, questo titolo è destinato a entrare nella storia del CD-I perché, per la prima volta, la Philips è riuscita a far uscire la versione per la sua piattaforma multimediale in contemporanea con la pubblicazione della normale videocassetta VHS!

Questo esperimento, se riscuoterà il successo previsto, sarà ripetuto per molti altri film: infatti la Philips ha annunciato l'uscita di numerosi titoli entro la fine di dicembre, e ne ha previste molti altri per la fine del '95.

D'altra parte i possessori italiani di CD-I non



possono certo lamentarsi: questo mese troveranno nei negozi specializzati l'avventura fantascientifica *Inca*, le versioni inter-



rattive di *Ten Summoner's Tales* di Sting e di *Snow* dei Cure, il doppio CD di *Proposta Indecente*, il film con Robert Redford e Denzel Moore che l'anno scorso ha fatto discutere mezza Italia, e, dulcis in fundo, *Mediterranea*, un CD dedicato alle ricette della pasta, ovviamente prodotto in Italia!

## CD PER CUORI SOLITARI

**S**iete alla disperata ricerca dell'anima gemela e avete un lettore CD? I vostri problemi potrebbero finire tra breve! Infatti negli States è già in vendita *The Multimedia Meeting Place*, in cui sono raccolte oltre 300 richieste, complete di filmato e descrizione, di "incontri galanti". Beh, non vi resta che aspettare che iniziative del genere nascano in Italia!

## VIDEO SU CD ROM

**O**rmai non si tratta più di un ipotetico progetto o di voci isolate: la Screen Entertainment, una famosa casa inglese che finora si era limitata a produrre videocassette VHS, dalla fine di ottobre distribuirà anche video CD-ROM, e per l'occasione ha fondato ben tre "sotto-etichette": la Screen Multimedia si occuperà di prodotti generici, come *Jukebox Multimedia*, già usciti su VHS, mentre la Natural Wonder, come si può facilmente intuire, produrrà video "educational", tra cui *Maths Colouring Book*, *Professor Piccolo* e *Alie's Playroom*. Infine la Boulevard pubblicherà una serie di CD-ROM adatti a un pubblico più adulto: *Home Movie*, *The Enciclopedia of Making Love* e *Manor House Fantasies* sono solo alcuni dei numerosi titoli che saranno disponibili entro a fine di novembre.

## GIOTTO MULTIMEDIALE

**L**a Multimedia Interactive di Trieste ha ultimato la preparazione *Still Movie da Giotto*, un CD-ROM per il turista virtuale che desidera visitare la Cappella degli Scrovegni: il CD, che sarà nei negozi dalla prima settimana di novembre, conterrà le foto degli affreschi della famosa Cappella, musiche medioevali e una ricca e particolareggiata analisi pittorica iconologica. Per informazioni telefonare allo 040/361115.



## NUOVI CD DALLA CRONODATA

**L**a Cronodata è pronta a lanciare sul mercato italiano ben tre nuovi CD-ROM: *Quei Mitici Anni '70*, presentato a Stoccarda agli inizi di settembre,

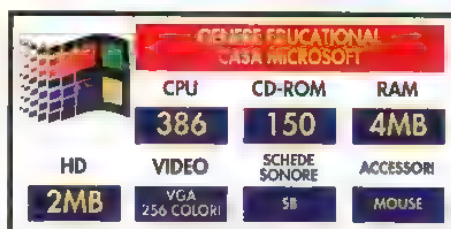
è un piccolo diario storico in quattro lingue accompagnato da oltre 150 foto in bianco e nero di Gian Butturini, mentre il *Corso di Lingua Russa* vi aiuterà a im-

parare la lingua di Tolstoj: infine *La Storia della Resistenza e della Prima Repubblica* è un documentario interattivo sul nostro recente passato.



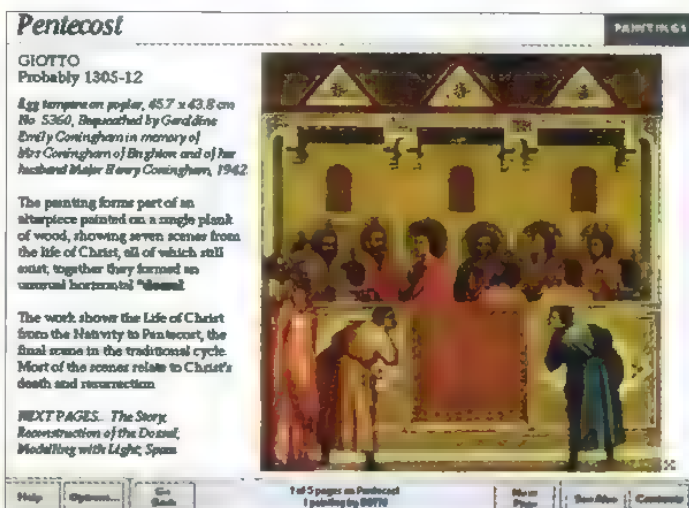
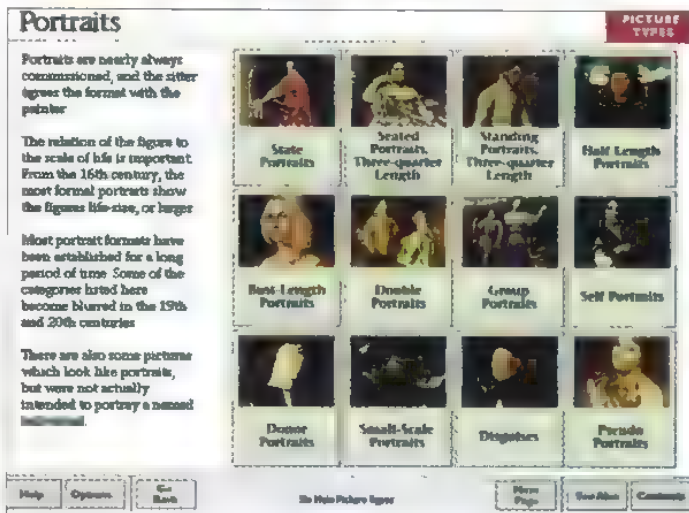
Questo prodotto permetterà, a chi non ha la possibilità di passare un week-end a Londra, di visitare la National Gallery, la prestigiosa raccolta di opere che copre verticalmente tutta la produzione occidentale da Michelangelo a Picasso.

magari da un Tour guidato alla biografia di un autore; l'unico difetto è che la raccolta della Galleria Nazionale di Londra è verticale, e che quindi attraversa quasi 600 anni di arte ma non esaurisce a fondo nessuna epoca.



**La prima Galleria  
d'Arte Virtuale**

Sotto, è possibile cercare un quadro in particolare scegliendo la tipologia tra quelle disponibili.



Ogni quadro è accompagnato da una descrizione artistica, canali sull'autore e, ovviamente, la riproduzione in 256 colori dell'opera, che può essere ingrandita a tutto schermo.



## ANCIENT LANDS

Questo prodotto, che appartiene alla "Serie Esplorativa" della Microsoft, vi permette di entrare nelle case Greche e Latine e dare un'occhiata alla vita di tutti i giorni dei nostri illustri antenati: potrete, infatti, chiacchierare con una collezione quantomeno singolare e curiosa di "prototipi" di antichi greci o latini. Scoprirete, ad esempio, le prelibatezze della cucina romana grazie a una matrona dall'ac-



Un tuffo nel passato

cento francese, oppure scoprire la dura vita dell'Arena vedendo alcuni spezzoni de "Il Gladiatore", che mostra l'allenamento dei mitici Anthony Queen e Vittorio Gassman!

Naturalmente è anche

possibile attraversare Atene o Roma accompagnati da un guida storica che mette in risalto tutti gli aspetti della vita quotidiana, oppure scoprire come venivano preparati gli affreschi egizi.

Come avrete già intuito, questo prodotto offre un approccio decisamente poco storico (ad esempio, tra le battaglie famose dei Romani non viene neanche citata Canne), ma decisamente più "simpatico" e scanzonato,



In alto, la mappa geopolitica vi permette di scegliere quale civiltà esplorare: potrete scoprire come vivevano Romani, Greci e Egizi.

A sinistra, per ogni civiltà è disponibile uno schermo riassuntivo che comprende tutti gli argomenti disponibili: mezzi militari, la tavola cronistorica, il sistema politico, la vita quotidiana, e così via.

che lo rende adatto soprattutto a un pubblico più giovane: insomma, più simile a un'avventura di Asterix che a un atlante storico vero e proprio!

| GENERE EDUCATIONAL<br>CASA MICROSOFT |        |               |           |
|--------------------------------------|--------|---------------|-----------|
| CPU                                  | CD-ROM | RAM           |           |
| 386                                  | 150    | 4MB           |           |
| HD                                   | VIDEO  | SCHEDA SONORE | ACCESSORI |
| 2.5 MB                               | VGA    | SB            | MOUSE     |

## MINDQUEST: MEDIEVAL FRANCE

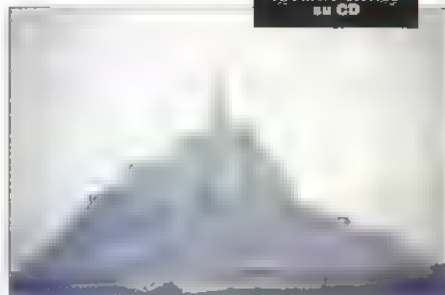
Quando un appassionato di storia, esattamente come chi vi scrive, entra in una libreria, è solito

spendere cifre a dir poco spropositate per acquistare libri e raccolte fotografiche. Beh, anche se il divertimento offerto dalla lettura della carta stampata non sarà mai rimpiazzato dai mezzi multimediali, oggi, grazie ai lettori ottici, possono almeno essere create delle raccolte di immagini su CD ROM che uniscano alla praticità un accesso immediato e semplice.

Sebbene *Mindquest: Medieval France* venga pubblicizzato come un viaggio virtuale, in pratica si tratta proprio di un semplice ma ben curato



Archivio storico su CD

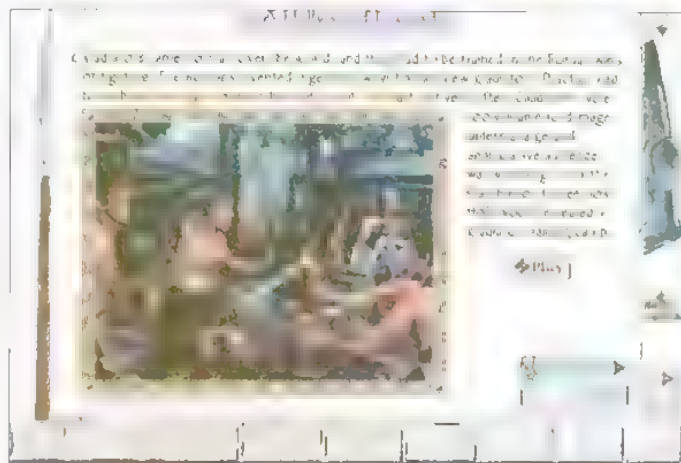


archivio fotografico della Francia del Basso Medioevo, che vi permette di vedere immagini e particolari di una cinquantina di siti costruiti tra il XII e il XIII secolo, accompagnate ovviamente da una descrizione e da un commento artistico. Non manca, naturalmente, la tavola cronistorica, un'accurata carta geografica della Francia, una ventina di filmati QuickTime e una piccola ma completa raccolta biografica dei personaggi principali di quei secoli.

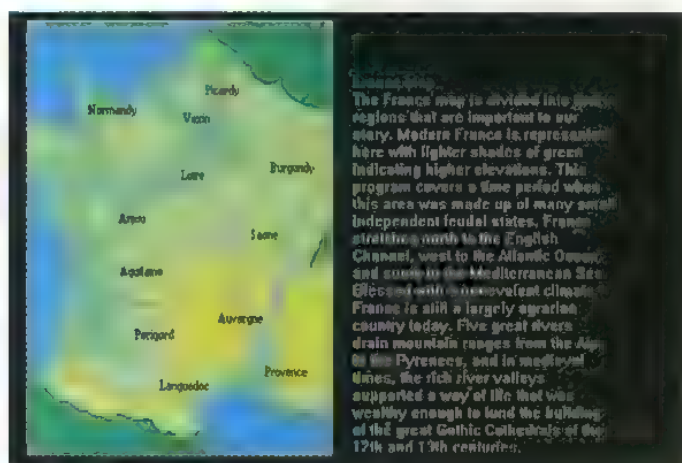
| GENERE EDUCATIONAL<br>CASA BLUE MOUNTAIN SOFTWARE |        |               |           |
|---|--------|---------------|-----------|
| CPU   | CD-ROM | RAM           |           |
| 386   | 150    | 4MB           |           |
| HD  | VIDEO  | SCHEDA SONORE | ACCESSORI |
| 2.3 MB  | VGA    | SB            | MOUSE     |



In *Mindquest: Medieval France* sono presenti anche alcuni video Quick Time di diversi siti medioevali.



Alcuni argomenti particolarmente spettacolari sono arricchiti con videoclip in formato Quick Time: potrete vedere l'allenamento dei gladiatori romani o l'arrivo dei Legionari alla corte di Cleopatra.



La mappa storica della Francia vi permette di scegliere il sito medioevale da visitare: ogni località è accompagnata da una descrizione artistica e diverse foto.



**PER MONZA E BRIANZA**

**PREMIÈRE  
ZONA  
VIRTUALE**

**PC GAMES  
CD-ROM**



**NUOVA APERTURA!**

**TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITA'**

**APERTO ANCHE DOMENICA  
E FESTIVI DALLE 14 ALLE 20**

**Via A. Pennati 17 MONZA (MI) tel. 039/2300247  
(siamo davanti al cinema Capitol)**



# TnT Tricks 'n' Tactics

Questo mese troverete tra le pagine curate da Paolo TnT Paglianti la prima parte della soluzione del fantascientifico *System Shock*, suggerimenti di tutti i tipi per risollevare il budget in *Theme Park* e la soluzione del bestiale *Inherit the Earth*.

Ricordate che se avete qualche problema a finire un'avventura, un GdR o l'ultimo sparatutto, potete chiamare la famigerato Hot Line (02/33100154), ogni venerdì dalle 17:00 alle 19:00.



## INHERIT THE EARTH

Anche Esopo si sarebbe sentito disorientato girando per le lande di *Inherit The Earth*: Lupi assassini,

Procioni ladri e incredibili insidie aspettano l'ignaro videogiocatore dietro ogni angolo... Per vostra fortuna, K pubblica la soluzione di questa avventura della New World Computing, sperando di togliere dai guai tutte le Volpi smarrite sulla strada per il magico Orb!

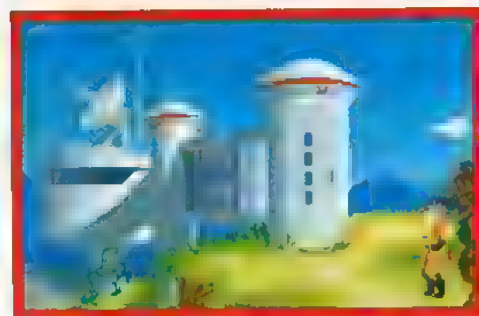
### IL MONDO CONOSCIUTO

Inizierete le vostre avventure nella Fiera, dove si è appena conclusa l'epica partita tra voi e il saggio Sist; per prima cosa, scambiate quattro chiacchiere con la Cartomante, quindi cercate il cambiavalute e vendete il vostro amuleto per 10 crediti. Uscite dalla Fiera e raggiungete il Santuario, dove incontrerete Shaka: purtroppo per convincerla a collaborare con le vostre indagini, dovrete dimostrare la vostra identità. Andate quindi nella Foresta delle Alci e chiedete al Re un pegno per Shaka. Tornate al Santuario, mostrate a Shaka il pegno appena ricevuto e attraversate il piccolo agglomerato di case andando verso ovest fino a raggiungere la serra: superate la porta che ora è aperta e gironzolate per l'orto finché non trovate un secchio; esplorate poi attentamente l'angolo in alto a sinistra, dove troverete delle bacche e un'impronta sospetta. Andate alla Reggia del Re dei Cinghiali ed entrate utilizzando una delle due scuse disponibili: una volta usciti, troverete un inaspettato anello d'oro nel vostro inventario.

È il momento di visitare il saggio Sist: entrate nel-

la Cava dei Topi e ordinate ai vostri due amici di distrarre il topo alla Reception, in modo da poter sgattaiolare nel complesso sistema di gallerie, che dovrete esplorare finché non trovate il vostro ex-avversario; mostrandogli l'anello dorato, le bacche e parlandogli dell'orma, lo convincerete dei vostri progressi, ma pretenderà un calco dell'orma per poter scoprire l'autore del furto. Uscite dalla Cava e fate un salto all'Osservatorio di Tycho il Cane: scoprirete che l'astronomo è in possesso di una mappa delle Wild Land e di un cannocchiale rotto.

Raggiungete il Villaggio dei Furetti e cercate la bottega del Glassmaster (dove dovrete tornare più tardi) e il negozio, in cui potrete comprare un sacco di cemento con i crediti in vostro possesso. A questo punto dovrete torna-



re sulla "scena del delitto", cioè dove avete trovato l'orma: versate il cemento nel secchio, quindi riempitelo con l'acqua di una delle due fontane della serra. Utilizzate poi lo stucco nell'orma per ottenere un calco perfetto! Ritornate dal vostro amico Topone e mostrategli il calco: ora sapete che il ladro è un procione che probabilmente vive nelle lontane terre a nord. Non vi resta che tornare all'Osservatorio e promettere a Tycho una lente nuova in cambio di una copia della mappa delle Wild Land.

Come avrete già capito, la prossima destinazione è il Villaggio dei Furetti, dove dovrete parlare con il Glassmaster, che vi darà appuntamento alla Sala





del Consiglio. Uscite dalla bottega e cercate nella case finché non trovate, in una delle porte vicine, il Gran Consiglio al completo. Per poter interrogare il secondo Orb dovreste risolvere un piccolo Tangram, che dovreste riuscire a completare dopo un paio di tentativi. Interrogando l'Orb, scoprirete però che non riconosce la lente, e di conseguenza dovreste tornare da Sist il Topo per scoprire il nome originale dell'oggetto in questione. Ora potrete tornare nella sala del Consiglio e interrogare nuovamente l'Orb e il Glassmaster, che a questo punto sarà in grado di creare un duplicato della lente. Purtroppo dovreste raffinare il prodotto finale: andate per la seconda volta nel Palazzo del Re Cinghiale per ottenere della polvere rossa che, una volta portata al Glassmaster, vi permetterà di ricevere la lente pulita. Ritornate nell'Osservatorio, scambiate la lente con la mappa e sarete pronti per avventurarvi nelle Wild Land.

### LE WILD LAND

Per continuare verso nord, dovreste attraversare un passo dominato da un Castello: appena vi avvicinerete alle guardie all'entrata, verrete condotti dal Principe Cane, che vi obbligherà a esibirvi in un pa-

tetico show. Non importa quali barzellette decidiate di raccontare, perché in ogni caso verrete imprigionati nelle segrete del Castello. Una volta rinchiusi in cella, prendete la scodella e utilizzatela sulle sbarre per attirare l'attenzione del carceriere, al quale potrete chiedere sia del cibo che un cucchiaino. Utilizzate prima il cucchiaino sulla scodella per recuperare le forze, poi il cucchiaino sul mattone traballante in basso a destra e infine spostate questo mattone con l'aiuto dei vostri due amici. Purtroppo dovreste lasciare l'Alce e il Cinghiale nella cella e, peggio ancora, verrete di nuovo catturati dal Principe Cane, che vi rinchiuderà in un enorme labirinto sotterraneo: l'uscita di questo labirinto è in alto a sinistra, e per raggiungerla dovreste fare un largo giro cercando una strada sulla destra, evitando tra l'altro una lucertola troppo cresciuta che tenterà di farvi cadere in acqua.

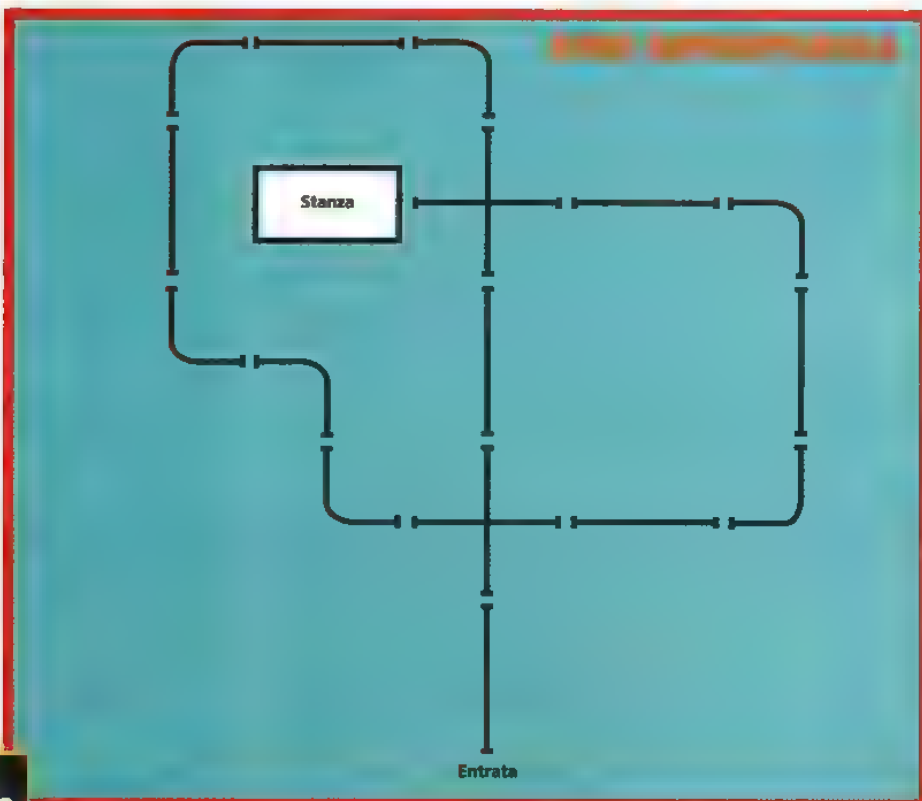


amicizia con la Sacerdotessa, scoprirete che sua figlia è gravemente ferita a causa di un incidente di caccia. Promettete il vostro aiuto alla Sacerdotessa, quindi uscite dal Villaggio e continuate verso ovest fino al Cottage della sorella di Shaka: per entrare dovreste prima parlare alla porta, poi utilizzare per tre volte consecutive la lettera di Shaka sulla porta. In questo modo conoscerete Alamma, a cui potrete chiedere aiuto per salvare la figlia delle Sacerdotessa: dovreste però trovare i tre ingredienti mancanti.

Una volta riacquistata la libertà, dovreste trovare un modo per liberare i vostri amici: per prima cosa, entrate nel Villaggio di Gatti Selvatici che si trova verso ovest e, stringendo

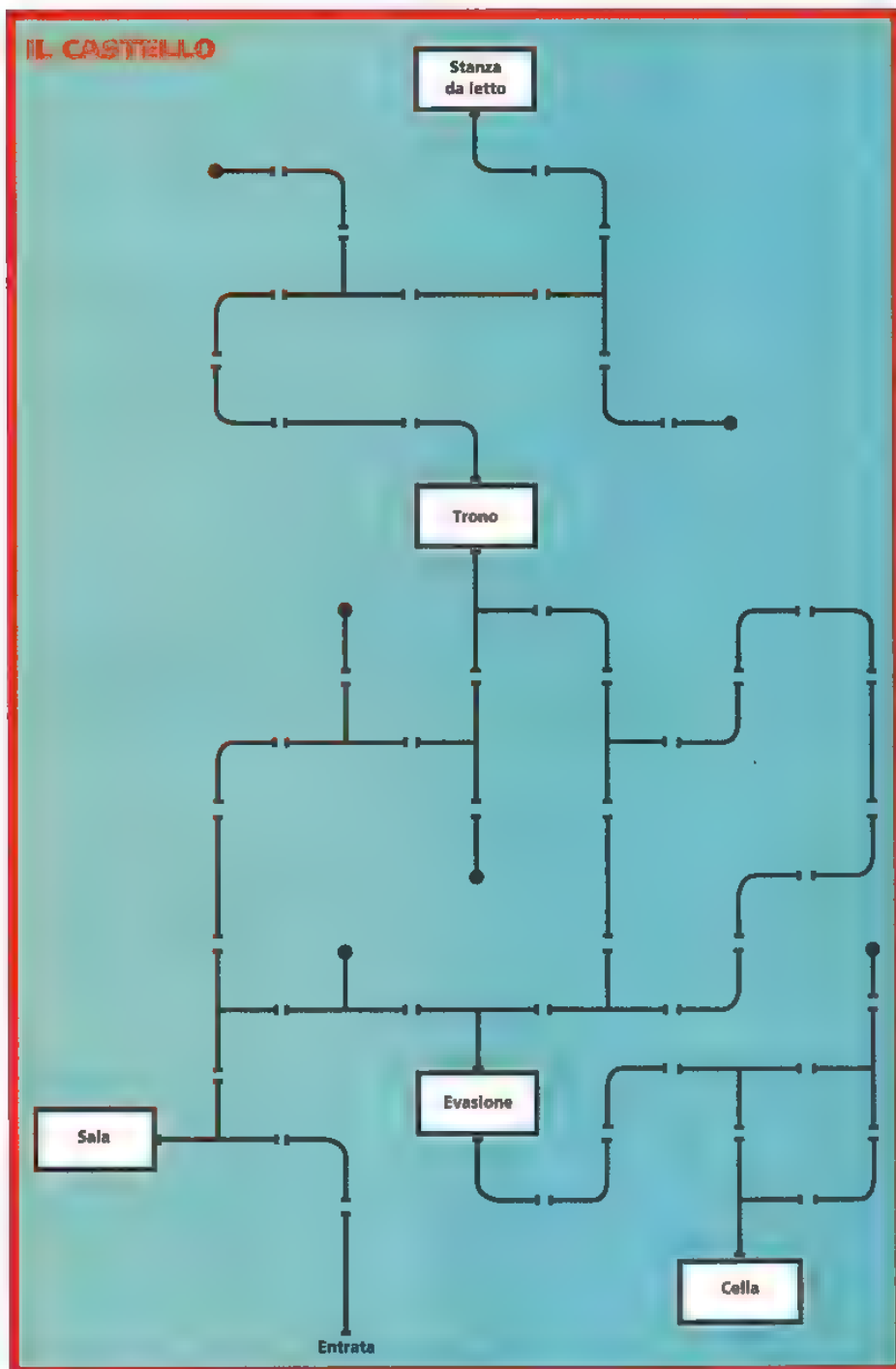
Uscite dal Cottage e cercate nei vari Forest Clearing il mercante Kylas Honeyfoot e scambiate il vostro Anello con ago e filo, quindi avvicinatevi al lago a nord ovest ed esplorate la riva del fiume immissario per trovare le foglie di Catnip. Attraversate poi le Wild Land e raggiungete la Cava che si trova a est, dove potrete prendere un frammento di selce nera e una corda. Andando quindi verso nord-ovest dalla Cava, troverete una Quercia Gigante, dove ha fatto il nido uno sciame di api. Per evitare di essere punzecchiati come dei puntaspilli, raggruppate i rami secchi che si trovano ai piedi dell'albero e date loro fuoco sfregando la selce con il cucchiaino: a questo punto, potrete raccogliere indisturbati il miele con la ciotola. Tornate nel Cottage e date gli ingredienti trovati alla Curatrice, per ricevere una pozione miracolosa che dovreste utilizzare sulla figlia della Sacerdotessa. Per ringraziarvi, i Gatti Selvatici vi aiuteranno a entrare di nuovo nel Castello del Principe Cane drogando tutti i Cani!

Seguendo la mappa, raggiungete la stanza da letto del Principe e, evitando di passare sui punti "rumorosi" della camera, prendete la chiave che il Principe stringe in mano. Tornate alla cella, liberate i vostri due amici e uscite dal Castello.





## IL CASTELLO



Ora dovrete tornare nella Cava, entrare nella grotta e tentare per due volte di prendere il Cristallo Verde (infatti solo il Cinghiale riuscirà a strapparla dalla roccia); raggiungete i pressi della Quercia Gigante e fermatevi nell'ultimo Forest Clearing prima del passo di montagna per incontrare l'immane Kylas Honeyfoot, che vi restituirà l'anello in cambio del Cristallo Verde. Attraversate il passo utilizzando la corda, quindi consegnate l'anello al traghettatore per convincerlo a portarvi sulla North Isle.

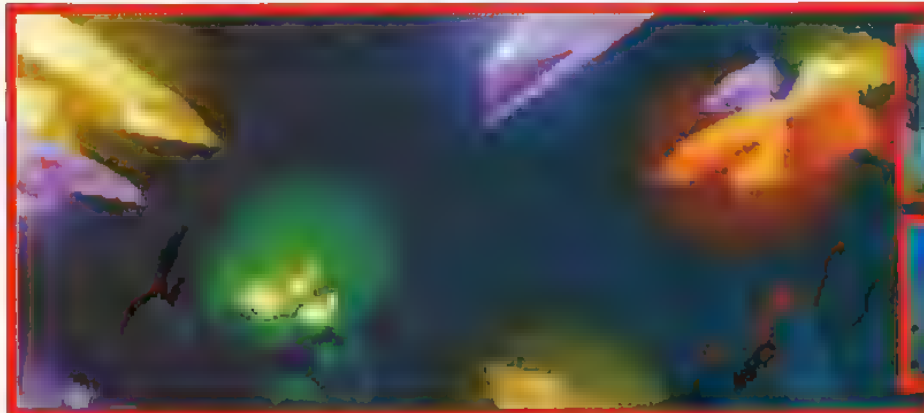
## L'ISOLA PERDUTA

Appena approdati, raggiungete la Cascata a nord-ovest per conoscere la bella Shiala; quindi continuate verso nord e visitate la Diga: verrete catturati da una tribù di Lupi decisamente male intenzionati. Una volta finiti in cella (ormai è un'abitudine!) parlerete anche con il perfido Choka, l'autore del furto su cui state indagando. Per fortuna la mattina, al posto delle guardie, apparirà Shiala che vi libererà! Prima di lasciare il campo, prendete il trofeo dalla tenda del capo tribù; seguite poi la costa occidentale dell'isola verso sud finché non arrivate a una Base aerea abbandonata: purtroppo la maggior parte delle porte sono bloccate, e per ora riuscirete a entrare solo nel secondo hangar sulla sinistra, dove troverete un cavo di ferro molto lungo.

Uscite dalla Base, andate verso est e fermatevi al Molo, dove incontrerete per l'ennesima volta Kylas, che scambierà la sua lampada a olio per il trofeo "preso in prestito" nel campo dei Lupi. Andate verso est e seguite la costa finché non trovate una Scogliera, dove potrete prendere una scheda magnetica utilizzando il cavo di ferro per calarvi verso il costone roccioso. Tornate quindi alla Base aerea e aprite la porta del terzo hangar sulla sinistra, che però rimarrà bloccata: utilizzate la lampada a olio per eliminare la ruggine, aprite completamente la porta e, una volta entrati, raccogliete l'utilissimo cacciavite. Uscite dall'Hangar e dirigetevi verso le costruzioni che si trovano in basso a destra: solo una di queste può essere aperta, l'Administration 14. Utilizzate la scheda magnetica per aprire la porta al suo interno e seguite la mappa per arrivare in una stanza dove troverete un enigmatico apparecchio triangolare. Uscite dalla Base e salite fino alla Diga, dove troverete un piccolo centro di controllo; forzate la porta con il cacciavite, quindi prendete l'orologio e "aprendolo", troverete una pila elettrica, che dovrete infilare nell'apparecchio triangolare.

Raggiungete la tana segreta di Shiala, che si trova

dietro alla Cascata, e utilizzate l'apparecchio triangolare per aprire la porta a sinistra. Andate in fondo a sinistra e salite le scale finché non raggiungete Choka che sconfiggerete senza troppi sforzi dopo una impari lotta con il vostro gruppo di ardimentosi avventurieri. Anche per questa volta, la Terra è salva!





# Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180/29520184 - Fax (02) 29517174

**TRUST**  
FAX/MODEM AE1414  
ESTERNO 14400b  
con software in italiano di  
comunicazione modem-fax  
per dos e windows  
**Lit. 251.260**

**SI VENDONO  
SEPARATAMENTE  
PARTI SINGOLE  
PER PC  
TELEFONARE  
PER QUOTAZIONI  
AGGIORNATE**

**KIT OFFERTA**  
lettore CD-rom doppia velocita,  
photo-cd compatibile, cd-audio  
compatibile, scheda sonora 16  
bit con chip DSP, speaker 25W,  
2 titoli favolosi su cd-rom  
**Lit. 479.000**

**PC 486 SLC2/66MHz**  
motherboard 486slc/2  
processore Cyrix  
4MB ram  
controller IDE  
hard disk 210MB CONNER  
SVGA 1024x768 1MB  
monitor a colori 14" SVGA  
1024x768  
**Lit. 1.6720.000**

**PC 486 DX/33MHz**  
motherboard green Vesa-LB ZIF  
processore INTEL  
4MB ram controller Vesa-LB  
hard disk 210MB CONNER  
SVGA Vesa-LB 1MB espandibile a  
2MB CIRRUS 5428  
monitor a colori 14" SVGA  
1024x768 Low EM  
**Lit. 1.925.000**

**PC 486DX2/66MHz**  
motherboard green Vesa-LB ZIF  
processore INTEL  
4MB ram controller Vesa-LB  
hard disk 420MB CONNER  
SVGA Vesa-LB 1MB espandibile a  
2MB CIRRUS 5428  
monitor a colori 14" SVGA  
1024x768 Low EM  
**Lit. 2.093.000**

**TUTTI I PC SOPRA OFFERTI COMPRENDONO:**  
case desktop o minitower, tastiera italiana 102 tasti, drive Sony 1.44MB 3" 1/2,  
mouse 3 tasti Microsoft compatibile, 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 porta  
game, MS-DOS 6.2, WINDOWS 3.1, manuali tecnici del PC

**TRUST CONTRALTO**  
486dx2/66MHz-4MB ram-  
340MB hard disk-trackball  
incluso-monitor 9.5" dual  
STN 256 colori  
**Lit. 4.874.000**

**TRUST ESSENTIAL**  
486SLC2-50MHz  
2MB ram  
monocromatica 9.5"  
200MB hard disk  
**Lit. 2.185.000**

**NEC VERSA V  
NEC VERSA S  
TELEFONARE!!**

**MONITOR SONY 15"**  
CPD-155F1  
**Lit. 832.000**

**SPEAKER TRUST**  
soundwave 20 speaker 25W autoalimentate **Lit. 143.90**  
soundwave 10 speaker 80W autoalimentate **Lit. 125.211**

**LETTORE CD-ROM**  
SONY CDU-33A / 81  
GARANZIA SONY ITALIA  
**Lit. 299.000**

**STAMPANTI LASER**  
**HP LASERJET 4L** **Lit. 1.218.000**  
**NEC SUPERScript 610** **Lit. 1.176.000**

**CD-ROM**  
**SONY**  
CDU-55S / 01  
**Lit. 419.000**

**SOUND BLASTER**  
**PRO SONIC**  
**TELEFONARE**  
**PER QUOTAZIONI!!**

**COMPAQ**  
**PRESARIO 433**  
486 sx 33 MHz  
4MB up-grade fino 20MB  
200MB hard disk  
video e grafice 1024x768  
MS-DOS 6. WINDOWS 3.1. TABWORKS,  
WORKS PER WINDOWS 3.0 E  
2 SOFTWARE DI GUIDA ALL'USO  
DELLA MACCHINA  
TASTIERA E MOUSE  
3 ANNI GARANZIA  
**TELEFONARE**

**Tutti i prezzi sono al  
netto di IVA al 19%**

**SCHEDE DI RETE**  
**NE 2000 PLUS**  
**Lit. 83.193**

**Telefonare per quotazioni aggiornate per Hard Disk Ide e SCSI**



**TELEFONA PER  
AVERE IL PIU' VASTO  
CATALOGO CD-ROM**

**Spedizioni  
in tutta Italia**

**INCREDIBILE !!!**

**VI REGALIAMO  
UNO STUPENDO PERSONAL COMPUTER  
PC 486DX2/66 INTEL**

VESA LOCAL BUS, HARD DISK DA 420 MB, 4 MB RAM, MONITOR A COLORI  
COMPLETO DI LETTORE CD-ROM E SCHEDA AUDIO 16 BIT

**ACQUISTANDO 7 ENCICLOPEDIAE  
MULTIMEDIALI IN ITALIANO SU CD-ROM:**

OLTRE 300.000 VOCI, PIU' DI 4000 TAVOLE ESPLICATIVE ED IN PIU' 4 ORE DI FILMATI  
CHE ARRICCHISCONO ULTERIORMENTE UNA STUPENDA OPERA ENCICLOPEDICA,

INSIEME AD OLTRE 2 ORE DI SUONI E BRANI MUSICALI

**PER UN TOTALE DI 30 VOLUMI CARTACEI**



ARTE  
FILOSOFIA  
GEOGRAFIA  
LETTERATURA  
MEDICINA  
STORIA  
UNIVERSALE

**COME PAGHI ???  
MA È FACILISSIMO, CON COMODE RATE DA  
L. 176.000 AL MESE**

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180/29520184 - Fax (02) 29517174

**Super Games**



Vi risveglierete dal sonno criogenico al primo livello, già abbondantemente descritto nella recensione apparsa sullo scorso numero. Per comodità, abbiamo riportato la mappa anche in questa soluzione; esplorate il livello partendo dalla zona centrale, in cui tra l'altro troverete l'interfaccia per il Cyberspazio che vi permette di raggiungere un interruttore virtuale che apre le porte immediatamente a sud, dietro cui è nascosto un potentissimo Magpulse; continuate dirigendovi verso sud fino al Settore Gamma, dove troverete diverse armi e munizioni (potrete accedere all'Armeria solo dopo aver eliminato i Computer Node), quindi risalite verso nord-est per arrivare al Settore Beta.

dove dovrete attivare due Force Bridge: ricordatevi che se non riuscite a risolvere un "puzzle elettronico" potete utilizzare le comodissime Logic Probe! Continuate poi verso ovest e, quando avete raccolto abbastanza munizioni e bombe a mano, raggiungete e disattivate la Cyborg Conversion.

Non vi resta che andare verso nord per distruggere i Computer Node, i tentacoli informatici di Shodan, che abbandonerà (quasi) completamente il livello. Ora potete aprire tutte le porte finora bloccate dal livello di sicurezza (ricordatevi che dovrete eliminare fino all'ultima telecamera per sradicare completamente Shodan dal livello!), compresa quella dell'Armeria, il cui codice è 705. Dirigetevi all'ascensore anord-ovest e scendete al secondo livello.

Il nostro Paolo Paglianti è tornato a tempo di record dagli abissi informatici della Rete in cui ha duellato con la malefica creatura software, per raccontarvi come è possibile cancellare per sempre Shodan dalla memoria della Citadel! Purtroppo non è stato possibile segnare tutto sulle mappe: sono evidenziati tutte le locazioni di una certa importanza, le armi e le interfacce per entrare nel Cyberspazio. Per risolvere l'avventura dovrete esplorare i livelli seguendo la descrizione e facendo riferimento alla relativa mappa. Nella prima parte della soluzione attraverseremo i primi sei livelli della stazione spaziale Citadel: dando un'occhiata alle mappe, noterete che questi livelli hanno diversi elementi in comune. In primo luogo sono letteralmente coparsi di telecamere, che dovrete distruggere a vista; inoltre nella parte più protetti di ogni livello troverete un gruppo di Computer Node che devono essere distrutti per eliminare la vigile presenza di Shodan; infine dalle parti dell'area medica di ciascun livello potrete trovare una stanza riservata alla Cyborg Conversion: vi conviene raggiungere queste locazioni al più presto, perché se venite eliminati dopo aver disabilitato la Conversione a Cyborg, potrete continuare a giocare, perché i sistemi medici automatici della Citadel vi resusciteranno! Una volta arrivati al Livello R, vi spiegheremo come iniziare a mettere i bastoni tra le ruote a Shodan. Sul prossimo numero troverete le indicazioni per esplorare gli ultimi 5 livelli della Citadel, e per rovinare i nuovi piani di Shodan: tenete dunque da parte le mappe pubblicate su questo numero, perché vi serviranno anche il prossimo mese!





**Appena arrivati, dovrete vedervela con una vera folla di mutanti che hanno tutte le intenzione di macellarvi: in questi casi si rivelano molto utili le bombe a mano. Per ora lasciate perdere il Laser Control, ma preoccupatevi piuttosto di esplorare la "zona buia" nel settore Beta: purtroppo per ora non avete a disposizione una Lanterna, quindi dovrete affidarvi alle apposite droghe o ai lampi dei vostri laser. Infatti per poter accedere a numerose locazioni di questo li-**

vello, dovrete procurarvi una Sci Access Card, che è in possesso di un Cyborg che gironzola qui intorno, come segnalato sulla mappa. Sempre da queste parti troverete le due interfacce per il Cyberspazio: in particolare, quella nella Biblioteca a sud vi permette di scoprire il codice di Override del Laser (199) e di ottenere il Group 4 Access. Una volta ottenuta la Sci Access Card potete esplorare il Settore Gamma, dove troverete i Computer Node, l'Isotopo radioattivo (per prenderlo, dovrete premere un pulsante seminascondito sulla parete a nord in

modo da eliminare la barriera verde) e l'ascensore, oltre a una nutrita schiera di Cyborg. Prima di lasciare il livello, fate un salto verso il Settore Delta per disattivare la Cyborg Conversion; già che ci siete, aprite la porta bloccata dal Group 4 Access (che avete ricevuto "virtualmente" esplorando il Cyberspazio della Biblioteca e seguite il corridoio finché non trovate l'Engineer Access Card. Dopodiché tornate nel Settore Gamma e raggiungete il livello 3.

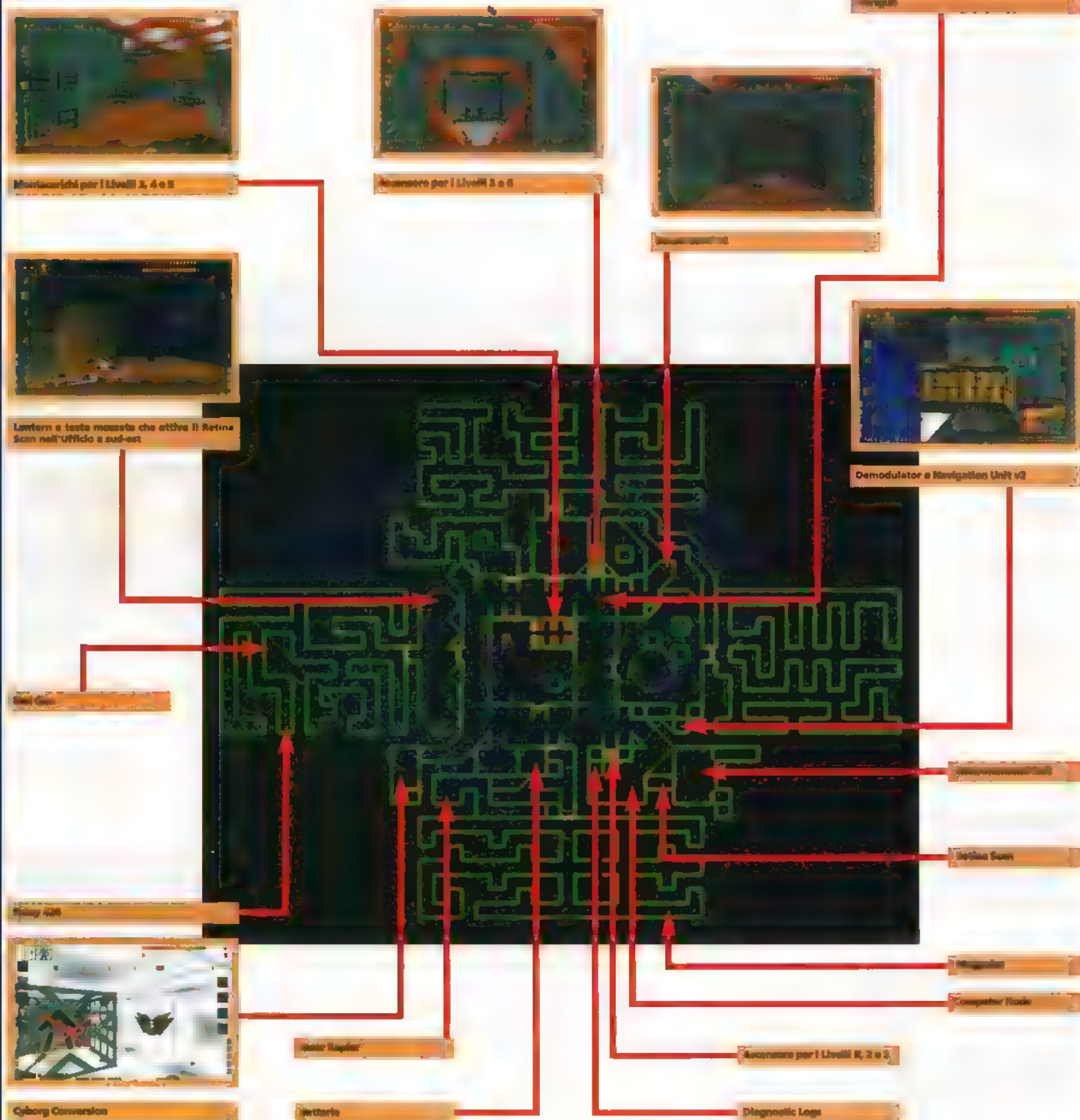




# LIVELLO 3 - RIPARAZIONI

Per ora non potrete entrare nelle quattro "ali" di questo livello, ma dovrete limitare l'esplorazione al settore centrale. Iniziate con un rapido sguardo in giro: prendete la Lantern dal Settore Delta, disattivate la Cyborg Conversion nel Settore Gamma e distruggete i Computer Node a sud-est. Purtroppo non potrete accedere al vicino ufficio, perché le telecamere nelle quattro ali per ora chiuse sono ancora attive; tuttavia possiamo anticiparvi che per entrare nell'ufficio,

dopo aver distrutto l'ultima telecamera, dovrete utilizzare la testa mozzata, che è adagiata vicino a dove avete trovato la Lantern, sul Retina Scan. Notate anche che in questo livello si trova il Diagnostic Log, il sistema automatico di rilevamento di guasti della Citadel, i Demodulator, delle cartucce che vi permettono di riparare qualsiasi danno in breve tempo. Per raggiungere il quarto livello, dovrete utilizzare il montacarichi centrale.





## DOVE TROVARE COSA

### LOCAZIONI IMPORTANTI

Laser Control - Livello 2  
 Override Control - Livello R  
 Reactor Core - Livello R  
 Ricettacolo per Isotope - Livello R  
 Diagnostic Log - Livello 3  
 Relay 428 - Livello 3  
 Life pod - Livello 5

### OGGETTI IMPORTANTI

Isotope - Livello 2  
 Enviromental Suit - Livello 4  
 Lantern - Livello 3  
 Demodulator - Livello 3  
 Engineer Access Card - Livello 2

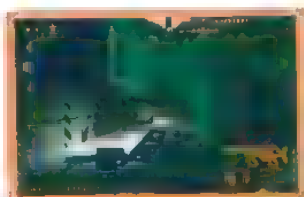
### CODICI

Infermeria - 451  
 Armewria del Livello 1 - 705  
 Porta a sud-est del Livello 4 - 838  
 Override Control (Livello R) - 199  
 Life Pod - 001

## QUARTO LIVELLO - DEPOSITO

Per prima cosa, distruggete tutte le telecamere e i Computer Node nel Settore a nord-est (se non lo avete notato, per aprire le Force Grate basta cliccare su uno dei quattro angoli); una volta depurato il livello dall'ingombrante presenza di Shodan, potrete disattivare con tutta calma la Cyborg Conversion e superare le porte bloccate in precedenza dal malefico computer: a sud-ovest troverete i Jump Jet, mentre a sud-est,

dietro una porta a combinazione (838) troverete l'indispensabile Environmental Suit vi, che vi permette di sopravvivere in ambienti radioattivi più a lungo del normale. I Jump Jets sono molto comodi anche per recuperare le cariche al plastico che si trovano nella stanza a nord-ovest: una volta raggiunta questa locazione, vi conviene eliminare i diversi nemici per poi risalire con i Jump Jets la parete a nord e prendere le cariche di esplosivo (prendete quattro cariche). Salite poi al Quinto Livello.



Shot Gun

Target Identifier v2

Trappola con mina



Valoretti per salire Porta Bridge



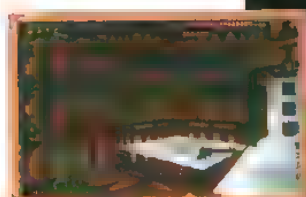
Energy Station Recharge

Computer Node

Montacarichi per i Livelli 3, 4 e 5

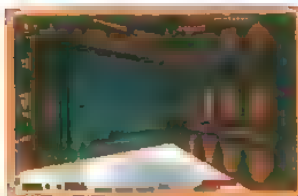
Cyborg Conversion

Environmental Suit



Plastico

Porta bloccata da Shodan



Porta bloccata

Medicinali, First Aid e batterie

Per aprire questa porta dovete eliminare la presenza di Shodan dal Livello e inserire il codice 838





Probabilmente avrete già ricevuto dei messaggi da alcuni Ribelli che chiedono aiuto proprio da questo livello: purtroppo non potete fare nulla, perché quando arriverete sul posto sarà già troppo tardi in ogni caso. Iniziate l'esplorazione dalle stanze a nord-est, dove troverete l'interfaccia per il Cyberspazio, che da questo livello in poi inizierà a presentare qualche serio ostacolo, e che vi permetterà di accedere sia agli Hangar che a una piccola armeria dietro alla porta a nord.

Iniziate a girovagare per i due Hangar a est, raccogliendo tutti gli oggetti utili (per ora i Life Pod vi saranno inaccessibili); già che ci siete disattivate la Cyborg Conversion e raggiungete il Cortex che ha distrutto gli ultimi Ribelli superando i due shaft gravitazionali. Nell'Hangar a sud-ovest troverete dei comandi che costruiscono diverse sezioni del Force Bridge a sud, che vi permette di raggiungere una stanzetta segreta. Distruggete poi i Computer Node (occhio alle radiazioni), quindi prendete l'Assault Rifle e raggiungete il Terzo livello, dove troverete l'ascensore che vi permette di arrivare al Livello R.

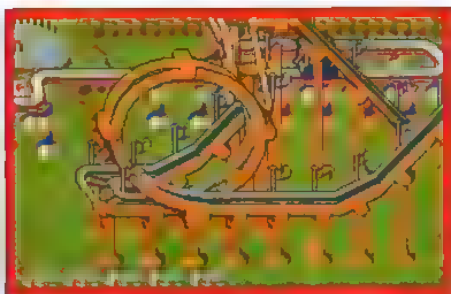








# THEME PARK



Non riuscite a realizzare il Luna Park dei vostri sogni? Beh, K corre in vostro aiuto pubblicando una raccolta di consigli e suggerimenti che arriva direttamente dai programmatori della mitica Bullfrog!



## GIUSTO PER INIZIARE...

Prima di tutto, evitate di farvi prendere dalla frenesia e di gettarvi nella costruzione incontrollata di un immenso Parco: è molto meglio partire costruendo un piccolo Luna Park ben curato che uno enorme ma trasandato; ricordatevi anche di aprire il Parco non appena inizia il gioco per far apparire qualche cliente sin dai primi giorni. Infine, quando costruite le prime installazioni, tenete presente che prima o poi potrete decidere di cambiare la posizione dell'entrata e dell'uscita.

Man mano che il vostro Parco cresce, scoprirete che alcune "vecchie" attrazioni ostacolano il passaggio o impediscono di poterne piazzare altre più nuove: beh, non abbiate paura di eliminarle, anche perché le attrazioni troppo vecchie costano molti dollari in termini di riparazioni.

Per poter sperare di costruire un Parco Giochi ricco e fiorente, dovrete inoltre tenere conto di quello che pensano i visitatori: se, per esempio, i visitatori che circolano intorno a una certa area del Parco continuano a esprimere pensieri poco gradevoli, provate a costruire nei paraggi un chiosco o un ristorante, in modo che possano trovare sempre qualcosa da mangiare; se invece si lamentano del prezzo del biglietto di una attrazione in particolare, variate immediatamente il prezzo per vedere se cambiano umore.



Ovviamente i visitatori apprezzeranno maggiormente un Parco che dispone di un vasto numero di attrazioni diverse piuttosto che decine di attrazioni simili messe una vicina all'altra: cercate quindi di costruire tutte le installazioni disponibili prima di preoccuparvi di eventuali copie di attrazioni particolarmente remunerative, che devono comunque essere posizionate molto distanti tra loro. Inoltre, quando un'attrazione in particolare inizia a mostrare i segni dell'età, prendete in considerazione l'ipotesi di venderla e rimpiazzarla con una nuova: in questo modo, spendendo una cifra relativamente contenuta, disporrete di un'attrazione più evoluta e diminuirete il numero di chiamate ai Meccanici.

Ricordatevi anche di comprare una buona parte di azioni del vostro Parco: in questo modo, oltre ad arricchirvi con i dividendi, eviterete di essere messi in minoranza da qualche concorrente particolarmente ricco.

## UN PO' DI SHOPPING

Anche se a prima vista potrebbe sembrare assurdo, uno dei metodi migliori per raggranellare un sacco di soldi nel vostro Parco è quello di piazzare un po' ovunque negozi e chioschi vari: infatti, queste due installazioni vi permettono di raccogliere fondi in tempo reale e migliorano a vista d'occhio l'umore dei visitatori.

Purtroppo, per quanto riguarda i negozi, do-







scoprirete infatti che tenendo il prezzo dei biglietti basso, offrendo premi medi e abbinando il tutto a possibilità di vincita relativamente alte, molti visitatori tenderanno la sorte nel vostro Parco. Dulcis in fundo, i chioschi non producono rifiuti, sono più piccoli delle attrazioni vere e proprie e possono essere sistemati agevolmente tra installazioni più grandi; come per le attrazioni principali, è una buona tattica installare negozi diversi e chioschi di vario genere, naturalmente incrementando la ricerca nei corrispondenti campi.

### CARATTERIZZAZIONE DEL PARCO

Un Parco anonimo ha ben poche possibilità di attrarre per molto il pubblico e di vincere ambiti premi: dovreste quindi costruire boschetti, laghi artificiali e incorniciare il tutto con staccionate. Provate ad abbinare queste installazioni con le attrazioni principali per esaminarne gli effetti: per esempio, sono molto apprezzati gli Ottovolanti che passano in mezzo a boschetti, sfiorando le fronde degli alberi!

### LO STAFF

Il tipo e il numero di impiegati nel Parco spesso sono l'ago della bilancia che determina il successo o lo sfascio del vostro Luna Park: senza Spazzini, per esempio, vi ritroverete presto sommersi dalla spazzatura, mentre assumendone troppi le vostre finanze si ridurranno ai minimi termini in poco tempo.

Per quanto riguarda gli Spazzini, dovreste

iniziare ad assumerli non appena compaiono i primi cumuli di rifiuti; tenete d'occhio ogni nuovo Spazzino, perché se il vostro Parco è pieno di stradine secondarie, potrebbe iniziare a girare a vuoto oppure saltare intere sezioni del Parco, che presto potrebbero assomigliare a discariche abusive. Se scoprite che uno Spazzino ha di questi problemi, utilizzate l'apposita icona per "spingerlo" sul sentiero corretto.

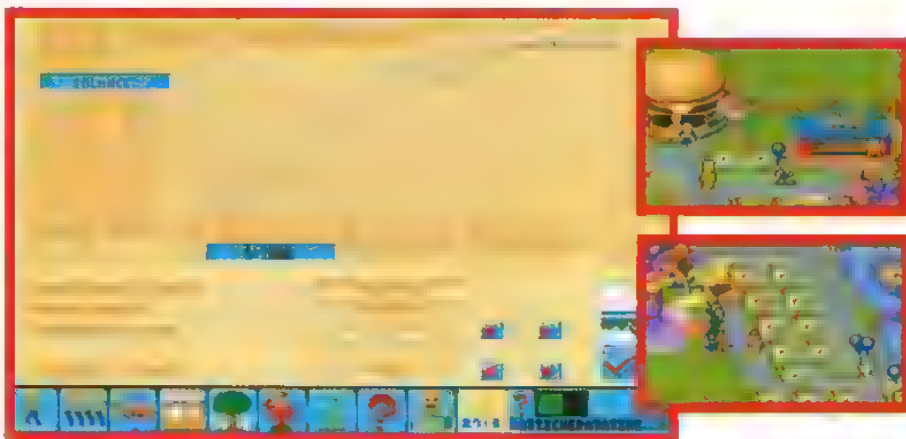
I Meccanici devono essere assunti quando appaiono i primi segni di deterioramento sulle vostre attrazioni; spesso però i Meccanici tendono a starsene in panchine mangiando



sandwich a sbafo! Dovreste quindi tenerli d'occhio e mandarli voi stessi al lavoro non appena scoprirete un'installazione danneggiata. Normalmente un Meccanico può controllare senza troppi problemi tre o quattro installazioni contemporaneamente, anche perché il "tempo di deterioramento" cambia a seconda delle attrazioni; se tuttavia avete un solo Meccanico disponibile e due installazioni da riparare, potete arginare il danno riducendo la velocità dell'attrazione "scoperta": questa tattica è molto utile per i primi tempi o per situazioni d'emergenza, perché vi consente di tenere aperta almeno una delle due installazioni, attenzione: a lungo andare si rivela un po' troppo rischiosa.

Inoltre, vi conviene piazzare almeno un Intrattenitore all'ingresso del Parco, in modo da poter distribuire ombrelli ai visitatori in caso di pioggia; gli Intrattenitori sono anche particolarmente utili per rendere più gradevoli le attese alle code, che si formano alle casse delle attrazioni più in voga.

Infine, dovreste assumere delle Guardie solo se notate la presenza di Vandali, che normalmente danneggiano le installazioni e attacca-





no gli Intrattenitori. Purtroppo le Guardie possono allontanare dal Parco i Vandalì solo se li colgono con le mani nel sacco, quindi dovrete assumerne un buon numero se volete ripulire il vostro Luna Park da visitatori indesiderati.

## LA STRUTTURA DEL PARCO

Quando disegnate il vostro Parco, dovete sempre tenere in mente quello che i visitatori desiderano dal Luna Park. Per prima cosa, piazzate sempre un chiosco di palloni all'entrata, in modo che i visitatori spendano i loro soldi rimanendo però felici; inoltre la gente si diverte solo se entra nelle Attrazioni e nei vari negozi e chioschi, quindi cercate di ridurre al minimo la strada tra due diverse installazioni: un metodo per essere sicuri che la gente non giri troppo a lungo senza divertirsi (e spendere...) è di posizionare le attrazioni direttamente ai lati della strada principale del Parco e costruire le stradine che portano dall'uscita di un'attrazione in modo che sfoci esattamente davanti all'entrata di quella seguente.

In questo modo sarete certi che i visitatori non si dimenticheranno neanche un'attrazione e che non perderanno troppo tempo per raggiungere quella successiva; purtroppo seguendo questa tattica non disporrete di molto spazio per boschetti, chioschi e negozi vari. Inoltre se le strade iniziano ad aggrovigliarsi tra loro, dovrete preoccuparvi di posizionare diversi segnali che indichino le varie attrazio-

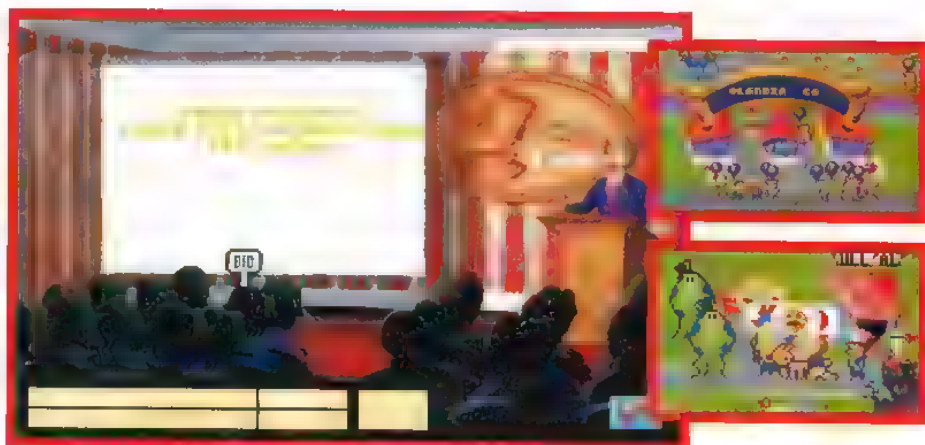
ni e, soprattutto, l'uscita: ricordatevi che generalmente i visitatori sono molto contenti quando riescono a raggiungere subito l'attrazione che li interessa, mentre invece tendono ad annoiarsi se devono girare senza meta per ore.

Un altro metodo abbastanza valido è di costruire una strada a "senso unico", mettendo un'attrazione dietro all'altra, in modo da obbligare i visitatori a seguire un certo percorso che tocca tutte le installazioni nell'ordine che preferite; seguendo questa tattica, saprete sempre che problemi incontrerete (per esempio, non è saggio mettere un ristorante prima dell'Ottovolante!) e non dovrete ricorrere a una segnaletica capillare; tuttavia questo genere di Parco può dare dei problemi se aumenta improvvisamente il numero dei visita-

tori: infatti, se entra troppa gente, iniziano a formarsi delle code chilometriche che, ovviamente, vengono "saltate" dagli ultimi arrivati, i quali, proprio a causa del sistema a "senso unico", non possono tornare indietro per visitare le attrazioni evitate in precedenza.

## I PREMI

Alla fine di ogni anno, scoprirete quanto è andato bene (o male...) il vostro Luna Park: inoltre, se avete riscosso un successo particolare in alcuni "settori" del divertimento, potrete ricevere dei premi che accrescono ulteriormente la fama del vostro Parco e aggiungono mucchi di dollari al vostro conto in banca. Esistono diversi premi, da quello per il "Parco più Pulito" a quello per la "Tecnologia Migliore": cercate semplicemente di tenere in ordine il vostro Parco evitando disastrosi incidenti, e potrete vincerne sicuramente più di uno!





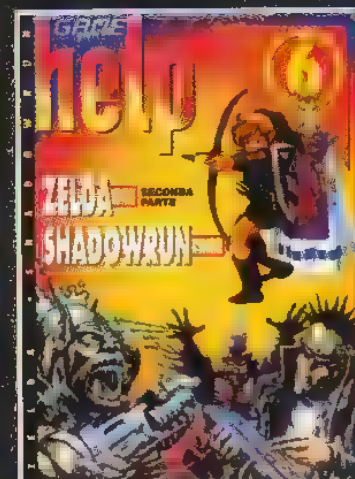
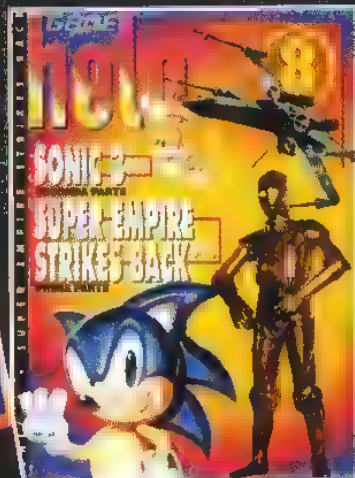
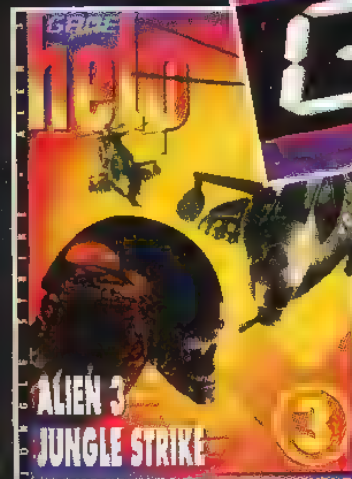
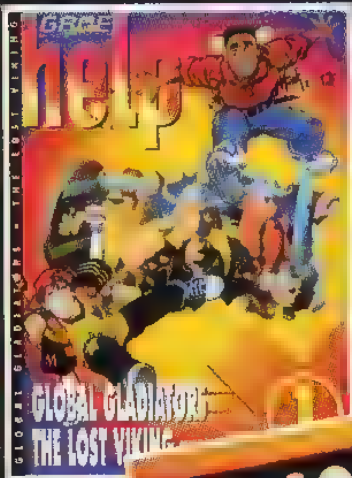
# Anche Cristoforo Colombo avrebbe usato le nostre mappe!

**RACCOLTA 1994**

**help**  
GAME POWER

**HELP: RACCOLTA COMPLETA**  
A Natale regala il cofanetto degli Help. Lo troverai nei negozi specializzati e presso Studio Vit.

Pagamento a mezzo contocorrente postale n° 17200205 o assegno/vaglia intestati a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano  
Prezzo Lit. 20.000 più Lit. 2000 per spese di spedizione





**IL 10 OTTOBRE 1994 HA APERTO A BOLOGNA IN VIA TIMAVO, 7/ABCD  
IL PRIMO SOFTWARE STORE IN PURO ED ASSOLUTO CALIFORNIAN STYLE**

# BRAIN PUMP

## SOFTWARE STORE

Operative Systems  
Word Processors  
Spreadsheets  
DataBases  
Business Present'n  
Project Management  
Administration  
Limited Editions  
Car Race Simulation  
Flight Simulation  
Space Simulation  
Sport Simulation

Vectorial Graphics  
Painting Graphics  
PhotoProcessors  
DeskTop Publishing  
Ocr/HyperText  
Encyclopediae  
Courses  
CAI / CBT  
Interactive Role  
Strategy  
Arcade  
Platforms

Cad / Cam / Cac  
3D & Modelling  
Rendering  
Raytracing  
Morphing  
Animation  
DeskTop Video  
Virtual Reality  
Adventure  
Picchiaduro  
Sparatutto  
WarGames

Programming Language IDE's  
SDK's / Libraries / RunTimes  
Multimedia Authoring  
Clip Arts / Fonts / Add-On's  
Plug-In's / Custom Controls  
Tools & Utilities  
Suites / Bundles / UpGrades  
Photo CD / Video CD / Audio CD  
Sex Games  
Battle Fields  
Sceneries  
Collections

*U.S.A. Hint Books & Californian Accessories*

200 METRI IN LINEA, DI ESPOSIZIONE DELLE MIGLIORI NOVITÀ SOFTWARE SUL PIANETA  
IMPORTAZIONE DIRETTA DA LONDRA, NEW YORK, LOS ANGELES, SAN FRANCISCO E SAN DIEGO  
MANUALERIA AMERICANA (U.S.A.) ULTRASPECIALIZZATA

MANUALERIA ITALIANA CLASSICA ED UNIVERSITARIA

CD ROM DEPARTMENT / SHAREWARE & P.D. DEPARTMENT / ADULT'S ONLY DEPARTMENT

INTERNET HOUSE / BBS JOB / USER GROUPS MEETINGS / BUGS BOOK / GIFT CERTIFICATES

CHART'S BOARD / ARRIVALS BOARD / JOB OPPORTUNITY BOARD

UPGRADES & RESERVATION HEADQUARTER

PROGRAMMA CLIENTE REGISTRATO AD ACCESSO GRATUITO

ADOZIONE INTEGRALE DEL PRICING CLASSICO IN USO A LOS ANGELES

PRESENTAZIONI E DIMOSTRAZIONI SU PRENOTAZIONE

INSTALLAZIONI, CONFIGURAZIONI PERSONALIZZATE E/O CONSEGNA A DOMICILIO SU RICHIESTA

ACCETTAZIONE MAGGIORI CARTE DI CREDITO

APERTO TUTTI I GIORNI AD ORARIO CONTINUATO (10,00 - 19,30), TRANNE IL LUNEDÌ (14,00 - 19,30)

**Via Timavo, 7/abcd - 40131 BOLOGNA - Tel. & Fax 051/6145210**



# K BOX

Gente, siete fortunati: dovete portare solo il sapone alla lavanda, al resto ci penso io. Ho qui pronti litri e litri di acqua bollente per glorificare il lettorato omnio tramite sano et ristorante pediluvio di massa. Acqua calda, caldissima, presa dal boiler a 150 gradi. Pronti per la prima mescita: in Italia non si comprano gli stereo per ascoltare la musica, ma per possedere uno stereo. Secondo, la rivoluzione multimediale non c'entra niente coi videogiochi, i videogiochi rincoglioniscono, la televisione anche ma nessuno lo dice: fosse per caso la televisione a rincoglionire per prima falsando l'interpretazione di tutto quello che c'è dopo? Oggettivamente, anche io ho visto più volte la sigla di Milagros che la sequenza introduttiva di *Tie Fighter*, e pensa te, la TV non la guardo quasi più. Terzo, la pirateria ha fatto vendere l'Amiga distruggendone al contempo il relativo software. Quarto, in tutta la storia del VCS 2600, dell'Intellevision, del Coleco, del Vic 20 e dello Spectrum, la somma dei Kbyte di programmi prodotti per questi sistemi NON raggiunge i 35 mega su hard disk occupati dal singolo *Pagan*. Quinto, di questo alla maggior parte dei bipedi deambulanti non importa una mazza, ma è sacrosanto che così sia. Però - sesto -, in Italia il 35% della popolazione è analfabeta (dati alla mano) e Internet spopola tra il 3% di italiani che hanno un personal computer. Questo, tornando al punto di partenza, significa che gli utenti di computer sono mediamente meno idioti del popolo omnio e che questa gente compra un computer NON per averne uno, ma perché intende effettivamente utilizzarlo. In effetti un buon PC costa più di un ottimo stereo, ma non fa lo stesso effetto. Almeno, ovviamente, sul gusto di massa, che può essere anche amorevolmente saltato a piè pari. Settimo, dalla programmazione radiofonica di Stereonotte (Rai), è sparito Planet Rock, l'unico contenitore di musica e informazioni non propriamente allineati al comune senso di sgangheramento. Ottavo, nessuno può spegnere Internet. Nono, tutti possiamo spegnere il televisore, piantarla col tirarcela e vedere di fare in modo che il nostro tempo e i nostri mezzi siano davvero quello che sembrano grammaticalmente. Ribellione spicciola, ma ho la gamba ingessata e non posso zompettare, quindi mi sfogo nel K box.

Tiziano

## GLI UFO CI SONO (SONO LE TORRI RADAR CHE NON ESISTONO)

Italy, un giorno qualunque, tanto Mio bel bambolo, lo sapevi che leggevo a malavoglia la tua rubrica, perché ti credevo di sinistra?

Sai, per me nazista naturale era un atto di sadismo macerarmi in quelle quattro pagine. Ma lo scorso mese il dolore ha superato la soglia del sopportabile, neanche il Gran Capo Adolfo avrebbe accettato tanto. Le tue quattro righe di risposta (anzi di scherno) al meridionale, ma comunque povero Mimmo, hanno superato il limite. Vuoi sapere il perché? Perché anche io, come Mimmo, sono CO-STRETTO ad acquistare software (ad acquistare non a vendere, Mimmo) copiato. Anzi, per farti scoppiare il fegato aggiungo che IO possiedo un fiammante 486 DX50 pagato la bellezza di 4 milioni (4000 marchi), più o meno quanto Mimmo avrà speso per il suo Amiga 4000. Ma si può sapere con che coraggio hai scritto le testuali parole "a proposito, il 4000 costa un botto di soldi e le periferiche non te le regala nessuno, così malaccio non devi essere messo", a parte che potrebbe aver avuto tutto in dono da Babbo Natale e dalla Fatina Buona (e vi giuro che esistono). Caro questo l'hai scritto tu, non io. Voi l'avete scritto, SINISTROSI. Ma insomma, sullo stesso numero dove presentate in anteprima *Nascar Racing* che gira solo su Pentium 90 (in alta risoluzione, nessuno ti vieta di giocarci in 320x200; NdR) mi andate a fare i comunisti (cosa vuoi, da quando è uscito *Tetris* abbiamo tutti degli sbandamenti di coscienza politica, NdR). Mettiamoci d'accordo. O i computer e tutto quello che ci gira intorno (K compreso) li lasciamo ai figli di Berlusconi, oppure iniziate a tener conto nel K Voto dei prezzi di certe stronzate (*Rally*, tanto per fare un esempio, e *The 7th Guest*). Anzi, scommetto che ti sarai chiesto come ho acquistato il mio DX (ma perché non ti fai i fatti tuoi): l'ho acquistato con un anno di pensione! Già, ho 23 anni, sono invalido civile al 90% e percepisco 320 000 £ mensili. Dopo un anno di sanguinosi risparmi ho acquistato, un anno e mezzo or sono, il computer più grosso in circolazione. E sai perché il più grosso? Perché acquistando un 386 allora, oggi dovrei cambiare PC per usare le vostre meravigliose recensioni e vi assicuro che non sarei in grado di sobbarcarmi un'altra spesa, ma PORCA PUPAZZA, mi sapete dire come faccio ad acquistare il Visual Basic 3.0 per studiare se questi costa 600 000 lire? Come? Non dovrei usare il computer ma le bighe? Ma in questo modo io e tanti come me (e vi assicuro "compagni" siamo in tanti) non acquisteremo più K e neanche Intel, e tu, BFL TOMO che scrivi su questa rivista (ahime ben fatta) non avresti più quel



gran stipendio di cui ti vanti con gli amici al bar. Credetemi, quando i computer (anzi, i programmi per computer) diventeranno un accessorio d'élite, molti di voi rimpiangeranno i "copiatori" che oggi rischiano la galera non per divertirsi (purtroppo qualcuno lo fa), ma per poter studiare e diplomarsi (sì, e io non sono uno scribacchino ma un agente del KGB, infiltrato per vedere com'è funzionava una redazione italiana, NdR), magari come faccio io, nella speranza di prendere qualche soldo in più come programmatore invece che da pensionato, oppure per provare quel divertimento che fino a pochi anni fa era primato per pochi eletti. So che non pubblicherai mai questa lettera perché sei un tipo orgoglioso (?-NdR) e la verità ti fa male, ma almeno nei prossimi numeri ed anche nella tua vita privata, cerca di tener sempre presente che non tutti hanno un lavoro e le fortune che hai avuto tu dalla vita.

Anonimo

La chiusura della lettera è sacrosanta, solo che come essere umano vorrei potermi riservare la possibilità di cadere in errore, per poi magari imparare qualcosa. Premesso questo, sarà mica che se do fuoco alla tua coda di paglia prima che arrivi a scottarti il coccige bisogna aspettare tre anni? Rally per quanto ne so io ha preso un voto letale alla prima occhiata, e su Seventh Guest ci siamo più volte pronunciati sul valore e la peculiarità dell'esperienza, come sul poco spessore del tutto. Shiftando all'argomento principe, lasciami dire che fino a prova contraria tu non sai quali persone frequentano o che percentuale di invalidità possa avere io, mentre io conosco la tua, e quindi partiamo subito col dire che sto per evitare accuratamente ogni pietismo, fosse solo perché nella tua lettera, perdonami, ci sentivamo un po' compatiti: diciamocelo caro anonimo, stai andando fuori dal vasetto. Non per quanto concerne la questione del tuo Visual Basic, quella è estremamente delicata, ma non è neppure di competenza tua: sono le strutture addette al tuo inserimento sociale che mancano clamorosamente di mezzi immobili, di fondi, di competenza amministrativa e (la butto sul mesto) ministeriale. La spesa del VB non te la dovesti sobbarcare affatto tu in maniera diretta, ma lo Stato Italiano (notoriamente comunista, nevero) sfruttando proprio quelle tasse che presumo tu paghi come tutti noi della vile plebaglia. Ma vai fuori dal vasetto quando dici che il computer diventerà un accessorio d'élite semplicemente per giustificare l'uso delle copie. Una volta mi/ni chiedevo se il videogioco diventerà un passatempo da ricchi (almeno nella nostra ridente Italy), e la domanda resta ancora senza una risposta: allora, o si alza il tenore di vita generale (ahahah) oppure distributori e utenti prendono coscienza (ahahah), magari parlando apertamente tramite una rivista

come questa - che ne dite se prepariamo un bello speciale? Questa è la storia, per i giochi. Però oggi puoi portarti a casa un 386 con poche lire davvero (lo so che per te può essere molto, ma torniamo al VB e ai motivi esposti lassù) e molti shareware, reperibili a prezzi umani, fanno egregiamente anche certi lavori pesanti. Le persone che non possono permettersi un computer oggi, sono più o meno le stesse che faticano ad arrivare alla fine del mese, sono tante e va bene, ma non bastano a creare un'élite informatizzata distinta dal volgo troglodita. È chiaro che poi qui da noi le cose vanno come vanno, basta buttare l'occhio in Europa per rendersi conto che l'orologio va indietro solo per noi magnaspaghetti, senza con questo denigrare il nostro paese, anche perché rispetto il tuo orgoglio nazionalista, seppure a questo punto non ne comprenda a fondo i motivi. Sai, per vantarsi di uno stipendio come il mio bisogna davvero essere al bar, e in più sufficientemente ubriachi. Può darsi che qualche strascico etilico si sia trascinato fino al K Box, ma spergiuro che le parole che ho scritto (e che indichi) servivano, oltre che per esprimere un dubbio se vuoi anche poco lecito, semplicemente per far pendere la bilancia del K box da qualche parte e provocare qualsiasi schifezza di reazione da parte del lettorato in perenne pennichella turbo, perché al di là di ogni cinismo, ho anche questo ingrato compito. Se arrivano lettere come la tua significa che forse ci sono anche riuscito, come esperimento non faceva troppo schifo: a me hanno detto che col metodo induttivo bisogna sperimentare, dire, fare, inciuciare, spassarsela alla grande, e se bisogna fare per una volta i rozzi e gli impertinenti (considerata anche il mio deprimente status retributivo, e la mancanza spaventosa di "incentivi" da parte delle software house che io, ramo storto, pecorella smarrita e ufficiale corrotto del recensorato videoludico accetterei con ampi sorrisi, ma ora chiudo la parentesi senno mi si raffredda l'acqua della piscina montata sulla mia Rolls), ben venga di corsa, visto e considerato che mi viene pure facile. Poi generalmente, commenti come quelli che hai fatto tu si firmano, mica per altro, solo per avere un minimo di possibilità di passare dalla parte della ragione, anche se (ne converrai) nel tuo caso l'impresa è bella tosta. Sarà pure che qualcuno qui dentro è comunista, chi dice di no (i Power PC li abbiamo acquistati con una colletta a sottoscrizione, sai?), quando mai abbiamo detto di no...come è vero che uno di sinistra che schermisce i meridionali ha le stesse probabilità di esistenza e sopravvivenza, occhio e croce, di un invalido al 90% nazista.

## ...POESYE QUASI CYBER

### La Nonna del Nipote

Quando la prode Alena, nomata in cotal guisa da genitori idioti, decise di esprimere la propria latente

[ammirazione per quel sant' uomo del luogotenente [primordiale, evento arcaico ma perennemente rivelato al [mondo, la balia brianzola del neo-paleolitico medio [inferiore, che l' aveva uccisa abbondantemente nella [notte scura nella quale lo spirito del male prese possesso [del mondo ridestandosi dal suo sonno eterno, la diede [in pasto al leone megalitico da lei molto amato.

### Preistoria

Il Tirannosauro Rex agiva indisturbato nella foresta Giurassica alquanto [impenetrabile. Il Cavernicolo è un uomo forte perché va in giro nudo col freddo che c'è. Il Triceratopo era guardingo sulle sue uova, ma un Velociraptor lo molestò, ricevendo una cornata purtroppo a lui mortale. Il Brachiosauro, con la sua enorme mole, cercava un posto dove riposare, ma si trovò nelle sabbie mobili che lo accerchiaron ben presto

Massimiliano Pascucci

Queste sono le ultime che ci mandi, vero? No, voglio dire, sono le ultime, vero? Peccato. Per un attimo avevo sperato, ma tra un po' arriva in ufficio Kenzo Kabuto, mette su una bella barriera e così i piccioni pericolosi non recapiteranno più terzine, endecasillabi e emorroidi varie. Anche se l'arte, vivaddio, è ancora l'arte. Ma K significa anche cappa di piombo, sul cuore e la cultura, e quindi amen. Ah, che ripugnante impietade.

## IL VOLO DI VOLODJA

Cari amici di K, vi ho già scritto due lettere, una delle quali è stata pubblicata sul numero di maggio 1994, e parlava di una mia indagine a proposito delle configurazioni richieste per i vari giochi... infatti l'avete intitolata "Tesi di laurea" - perché, lo ammetto, era alquanto saccente; ma tant'è. Comunque, dopo averla vista pubblicata, mi sono accorto che NON l'avevo firmata. Ma che genio! Che genio! Ora che ci penso, come posso provarvi che sono realmente io l'autore? Beh, potrei ricordarvi che nella lettera c'è una richiesta di aiuto relativa a Syndicate, che a quanto dite è stata passata a Paolo Paglianti; bene, la richiesta riguardava la missione in Colombia - un dannato medico che non ne voleva sapere di salire sulla mia auto. Comunque Syndicate l'ho finito da tempo, quindi lasciate pure perdere. E poi



dalla lettera avete tagliato una frase tipo "Molti miei amici hanno computer assemblati, voi cosa ne pensate? Cosa avete in Redazione?", così come non ho visto pubblicate alcune mie critiche rivolte alla versione 6.0 del DOS (leggete la conclusione del K-BOX e forse arriverai alla nodosa radice dell'arcano, NdR). In ogni caso, non vi ho scritto solo per provarvi di essere il mite, ma per affrontare un tema assai spinoso: giocabilità e progresso. Forse il mio unico pregio come persona è quello di cercare di capire che cosa mi succede intorno, di pensare e di riflettere quasi su ogni cosa. E così, è inevitabile che mi venga da pensare anche ai "semplici" videogiochi. Meno di un anno fa, gennaio 1994, al momento dell'acquisto il mio 486 DX2/50 era quasi fantascienza. Adesso basta appena per gran parte dei giochi. Come si spiega? Con il progresso, è evidente. Volete giochi sempre più belli, più interattivi, attori veri, voci digitalizzate, e così via? Bene, ve li possiamo dare, ma certo non potete pretendere di far gravare queste montagne di dati su un 386 a 25 megahertz. Questo è il discorso. È inevitabile che accada tutto ciò? Pare proprio di sì.

Mentre giocavo a Ultima 8 (le 110.000 lire meglio spese della mia vita, comunque... a parte quelle che spesi per spiare Cyndi Crawford sotto la doccia - scherzo, scherzo, ahimè), decisi che il dettaglio DOVEVA essere al massimo perché CHE DIAMINE, ho un cinquanta MHz e pure stiano a fare i sotterfugi? (Cioè, il dettaglio a U8 non c'è, ma ci sono cose tipo Speed Limiting e Frame Skipping, il rumore dei passi e così via). Per farvela breve, ho comprato altri quattro mega di RAM, due fissi li mantengo riservati allo Smartdrive e vai con un Pagan giocabile come non mai. Naturalmente, già da marzo ho una scheda sonora (come si fa senza?), la mia bella SBBlaster a 64 bit (ok, scherzavo, 16). Di qui a poco, è probabile una sostituzione del DX2/50 con un DX2/66, non sarà un grande salto, ma il Pentium costa ancora troppo. Insomma, macchine ultrapompate (li ho sentiti chiamare NINJA-PC) (poveri ninja, ormai li tirano in ballo anche per i cereali da mangiare alla mattina, NdR) per giochi immensi... ma se posso dire una cosa, a me del film interattivo frega poco o niente. Mi spiego meglio. Sapere che io posso accendere un PC, inserire un CD-ROM e vedere sullo schermo qualcosa di assolutamente uguale alla realtà (beh, diciamo molto simile) non mi procura alcun brivido. Se nel tale gioco si riesce persino ad alzare ed abbassare la testa, beh, complimenti ai programmatori, ma per alzare e abbassare la testa dovevo spendere cinque milioni di apparecchiature? Il mondo è così bello! Ci sono città, per-

sone e paesaggi da vedere, persone vere, paesaggi veri... perché devo ricorrere alla finzione elettronica? La finzione elettronica la concepisco per altre cose. Se ho visto Schindler's List e sono inc\*\*\*\*to nero coi nazisti non posso certo andare in giro a picchiare il primo naziskin che vedo, quindi vado a casa e mi metto a giocare a Overlord (se l'avessi)! Se un bel film di fantascienza riaccende i miei istinti, eccomi pronto per Tie Fighter (se l'avessi)! Se un bel film di qualunque tipo mi accende altri istinti, vado dalla mia ragazza (se l'avessi... Oh, scusate, divago ancora). Voglio dire: il computer è bello perché permette cose che non posso fare nella realtà (vedi il discorso sulla ragazza...): il sindaco, il pilota di caccia ribelli o lo stratega dello sbarco in Normandia. Nel momento in cui il computer imita la realtà fino a tentare di riprodurla viene meno quel rapporto di "non è vero ma ci credo" che dà realismo ai giochi, perché necessariamente il computer non può rappresentare la realtà, sarebbe "inferiore", più limitato, ecco. Certo, anche un gioco è "limitato", il cockpit di un aereo è ben più grande del monitor che ti sta fisso davanti, e poi addio realismo quando hai un Mig 29 a ore sei e all'improvviso tua madre ti appare alle spalle urlando "A tavolaaaa!" - a tale proposito, mi viene in mente una frase del grande Antonio Amurri. "Dio disse: "Sia il tuo no! E fu creata mia moglie"- (groan, NdR). Dicevo, nessun gioco è "realistico al 100%", ma il discorso è che noi videogiocatori non possiamo fare i confronti. Quanti di noi hanno pilotato un A-Wing, o anche solo uno Spitfire? Quanti di noi hanno realmente gestito una città, o pianificato una campagna militare? Siamo seri, il gioco è finzione, e per rimanere gioco deve rimanere finzione. Invece con questi "gioconi" che stanno uscendo i confronti li possiamo fare, e inevitabilmente il gioco perde. D'altra parte, se uno gioca è per staccare un po' la spina dalla realtà; se anche accendendo il mio fido Zenith mi ritrovassi nel mio solito universo di tutti i giorni allora che mi rimane? Leggere per la ventesima volta Il Signore Degli Anelli? Mi si potrebbe obiettare: per l'appunto stiamo facendo un discorso di questo tipo: OLTRE il gioco, il film interattivo. Ma come fa un film a essere interattivo? Se dovessi interagire col film Dracula, ad esempio, farei di tutto per portarmi a letto Winona Ryder e addio sceneggiatura... il programmatore potrebbe prevederlo? E se invece della Ryder optassi per Monica Bellucci (c'era anche lei nel film...)? E se le volessi tutte e due (sì, lo so, sono un depravato)? O se volessi suicidarmi? O chiudermi in un bagno e piangere terrorizzato mentre il vampiro si prende Winona e se la porta in Romania? Insomma, il film interattivo è

una presa in giro perché non è possibile abbattere TUTTI i vincoli che delimitano l'azione di una persona. Okay, cinquant'anni fa magari si diceva "è impossibile andare sulla Luna" e poi nel 1969... ma in ogni caso credo che si stia battendo la strada sbagliata. Secondo me il problema sta nel fatto che il mondo dei videogiochi è stato invaso da quelli che io chiamo "La gente di Hollywood", cioè gente che di videogiochi ha a stento sentito parlare ma che ha ingenti capitali da investire e ha sentito dire che coi videogames si può guadagnare parecchio... ecco che allora il videogioco viene mischiato col cinema, con la musica, e tutto il suo business viene gestito da persone che non sanno nemmeno che differenza c'è tra un Amiga e un PC. Sinceramente, non riesco a capire questa smania del "film interattivo". Capisco l'utilità, e soprattutto la potenza del CD-ROM, quando vedo montagne di dati memorizzati in un solo dischetto (penso allo studio di commercialista di mio padre: avete sicuramente presente quanto sia immensa la normativa fiscale italiana...). Ma comprare Indy IV o Tornado, giochi identici alle versioni floppy se non per qualcuno che parla e qualche scena digitalizzata, mi sembra assai stupido. Senza contare naturalmente la spesa per il lettore CD, e naturalmente nel giro di un anno e mezzo/due al massimo il vostro lettore sarà superato perché ne sarà uscito un altro più potente, più veloce, ecc. e noi come tante capre a scucire valigiate di carte da cento per vedere un attorciccolo sul nostro monitor che si muove quasi non a scatti. Staremo a vedere, ma so già che vinceranno "i ricchi", come è sempre successo, cioè quelli che quando uscirà il P6 correranno a buttare i loro Pentium perché saranno "vecchi". D'altra parte anch'io ero un "ricco" quando ho comprato il 486, e magari mi sono tirato dietro gli insulti dei 386isti. Insomma, ho finito col fare il gioco dei tizi "alla Origin", per intenderci. Uhm, qual è la conclusione di tutto ciò? Ho cominciato criticando, ma alla fine mi sono scoperto appartenente alla fascia dei criticati. Forse l'unica risposta è che io appartengo ad una minoranza del mercato, cioè a quella fascia di utenti a cui piace giocare e basta, senza pretese di simulare la realtà, e quando allora la potenza del PC diventa tale da permettere questo presunto avvicinamento io dico basta, non ho nessuna intenzione di spendere altri soldi per poter vedere come faccio pipì in alta risoluzione.

Bene, seguono due osservazioni. La prima: Io trovo che la grafica digitalizzata sia fredda, astratta, in un certo senso poco artistica. Il vero "grafico", secondo me, è colui che disegna sul computer, realizza file grafici e li integra con un codice sorgente dan-



do vita ad un gioco. I grafici di *Syndicate*, *Ultima 8*, *Doom* sono a mio avviso dei veri artisti... la grafica digitalizzata è più un fatto tecnico, basta un buon regista (vuoi dirci che Spielberg o Oliver Stone non sono artisti? NdR), qualche bravo attore (Al Pacino, Dustin Hoffman, Robert de Niro? NdR) e la luce giusta (Vittorio Storaro? NdR). Naturalmente non voglio dire che non ci vuole niente per farla (è pur sempre come girare un film, solo che un film per il cinema dura due ore e non è progettato per girare su un PC tutto qui), dico solo che la "vera" grafica è tutt'altra cosa. Nasce direttamente dalla "mano" del suo creatore. Disegnare un bel paesaggio è cosa ben diversa dal fotografarlo, per quanto la foto sia riuscita bene, no? Seconda osservazione. La rivista è breve! Troppo breve! Non parlo del numero delle pagine, che ritengo adeguato, ma del numero di "righe": molti articoli sono troppo brevi, alcune recensioni sono davvero striminzite (un esempio? Quella di 1942 Pacific Air Wars della Microprose, quattro righe per un gioco così bello...), i cosiddetti "speciali" tipo quello sui giornalisti MOLTO ESPERTI in fatto di videogiochi (K di Settembre) sono delle buone idee, ma i pezzi in genere sono troppo corti... anzi, quel pezzo in particolare era scritto maluccio, in verità... potete fare di meglio, molto meglio... insomma, quando compro K dopo una settimana lo metto già via perché ormai ho letto anche le pubblicità... rimpicciolite un po' le foto e dateci dentro coi word processor!

Agostino Maiello, Napoli

P.S. Se dalla lettera traspare astio o rancore, perdonatemi, è che non potete pretendere la normalità da una persona che l'11 ottobre darà Diritto Commerciale; e poi io adoro K e leggo ogni singolo rigo, anche le recensioni per 3DO... se vi ho scritto questa lettera è per esprimere secondo il mio modesto parere come potreste migliorare un pochino qualche aspetto della vostra rivista. Tutto qui! PPPP.SSSS. Quanto sei bella, Winona Ryder!!!

Aspetta Gennaio, vedrai che sfarzo/ l'inverno porterà più fiori che Marzo/ Deh, lettore, tu si ignaro e lesto/ scorri le pagine divorando il testo/ ma noi ti annunciamo, sibillini e serafici/ le mille prodezze dei nostri grafici/ dal mese che viene dopo il Pancione /cambierà tutta l'impaginazione. Ah, poco ma buono dicevano i saggi/ ma lettere così oggi paion miraggi /per questo ti dico lettore e mittente/ e ti dimostro che è ben sufficiente/ una rispostina, in terzine ed esametri/ per una lettera d'ottanta chilometri (all'animaccia tua, licenza poetica).

(Apeccar il "sommo" Vate)

## PERCHÉ TANTO ODIO?

Osservazioni sparse da parte di un affezionato lettore...

UNO) Belle, le vostre copertine. Ma quando saranno veramente così (cioè con quella grafica) i giochi (lo so, lo so, sono incontentabili)? Ma avete mai provato a far vedere il favoloso *Flight Simulator 5*, l'incredibile *Comanche*, etc., a qualcuno al di fuori del giro? Ovvero, vecchia polemica, a qualcuno che fino ad oggi ha guardato solo film e tv, ossia il potenziale utente del multimedia, (leggi CD ROM)? Costui vi ascolterà decantare la grafica e la velocità, poi dirà, indicando una città o qualcosa d'altro, "Ma quello schifo cos'è?". Fate la prova.

DUE) *Sail Simulator*. Non è vero che è il primo gioco di barche. Anni fa Gente Viaggi ha regalato "SALI IN BARCA CON IL MORO DI VENEZIA". Era il periodo dell'American's Cup. Il gioco per la verità aveva una grafica poverina (per me era fatto in GWBASIC), però era una simulazione di regata. Con tutto quello che serviva (da 1 a 0 per il timone, T e L per lasca e cazza...)

Inoltre aveva una presentazione ipertesto (StoryMaker + StoryTeller) che spiegava un po' una regata, elencava i concorrenti alla American's Cup etc.

Inoltre, e qui mi collego ad una lettera del KBOX, era sponsorizzato. All'inizio occorreva sorbirsi le pubblicità dell'American Express, di una stampante laser e di qualcos'altro.

Alla prossima:

Gemme Luciano, Stazzano (AL)

Internet Address L.Gemme@agora.stm.it

Vero, imprescindibile, giustissimo. L'altro giorno cercavo disperatamente di convincere certa gente che girava qui dentro che il Lance Boyle di Megarace e le piste renderizzate erano una grande conquista. Ai beneficiari di siffatto dotto discorso in realtà interessava molto più la Guinness offerta dalla casa e il rock'n'roll che usciva dallo stereo, anche perché accendendo la TV si possono vedere animazioni molto migliori di quelle di Megarace, e rendering molto più efficaci. Addirittura l'FMV di Rebel Assault non riusciva a scalfire la patina tartarea di disinteresse, pensando loro che un gioco su Guerre Stellari dovesse PER FORZA essere come il film. Ho idea che il Multimedia sia solo un passo verso la Realtà Virtuale, la dimensione bidimensionale del monitor è troppo limitante e offre cose già viste. Gli utenti futuri e potenziali cercano qualcosa che coinvolga ad un altro livello, possibilmente mai toccato prima: intanto che loro aspettano, noi godiamoci i nostri videogiochi. Peraltro, prima della trovata di Gente Viaggi, erano stati pubblicati *Sailing* (Activision, per C64) e *America's Cup* (Mindscape/Electronic Arts, sempre per C64). Il secondo era un tantino meglio, e sicuramente più digni-

tosio di questo banale spiegazzamento del mio vasto scibile videoludico dinanzi alle vostre palpebre degli occhi.

## SABBBRINA O MARIA TERESA? (leggasi: "Mah, però è bella comunque")

Ciao Tiziano, non importa chi sia, da quanto tempo legga K, che computer abbia o quanti giorni siano passati dal giorno in cui sono nato. Non ho assolutamente intenzione di aprire polemiche o fare il punto su questioni specifiche, se vuoi, puoi considerare questa lettera un incoraggiamento. Scrivo per chi ti odia o non ti capisce, la tua è una posizione in cui ad ogni risposta o commento che dai sbilanciandoti un po', ti crei amici e nemici allo stesso tempo, ed è impossibile far concordare il pensiero di centinaia di migliaia di lettori senza cadere nei luoghi comuni (centinaia di migliaia? Albin negriero, aumentami lo stipendio, NdR), la mia parte di lettore può essere paragonata a quella dei pipistrelli nell'opera del Leopardi "Parapolimeni della Batrocomiaccia": un aiuto, in soldoni. Questa epistola come vedi non parla di Amiga e PC o delle nuove macchine a supporto ottico, la pubblicazione quindi esorbiterebbe dall'argomento videoludico e pochi l'apprezzerebbero.

MAA.

## FINITO LO SPAZIO

Ecco, appunto. Occhio al prossimo Kbozzolo, vi annullerà i sensi e si impadronirà delle vostre sinapsi. Giuro, porca miseria, giuro.

Tiziano

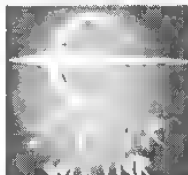
## A.A.A. CERCASI: IGNOTO MESTATORE RESPONSABILE DELLO SCONVOLGIMENTO DELLE COSCIENZE DELLA REDAZIONE INTERA

Il lettore di Fano, amico di Mimmo, che ci ha scritto la bella lettera sulla pirateria, è pregato di farsi vivo presso la redazione. Abbiamo trovato molto interessante il tuo intervento, ma dedicare tanto spazio a un anonimo ci risulta difficile. Ciao.





CONFE. GUARAZIONE BASE CASE DESKTOP-MINTOWER-BIGTOWER / RAM 4MB  
M/B VL-bus (3 SLOTS VESA + 5 ISA + ZOCCHIO PER PENTIUM OVERDRIVE)  
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB / DRIVE 1,44MB / HARD DISK 210MB  
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB CL5420 (WINDOWS ACCELERATOR)  
CONTROLLER VL-bus M/J.TLI/O (2 SERIALI - 1 PARALLELO - 1 GAME)  
TASTIERA 102 TASTI / MOUSE STAKAR + TAPPETINO / GARANZIA 12 MESI  
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE / PREZZI ± 1.000 ESCLUSA IVA 19%



**486DX-40**  
**486DX2-66**  
**486DX2-80**

**1.370**  
**1.410**  
**1.450**



**486DX-33**  
**486DX2-66**  
**486DX4-100**

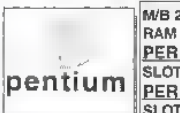
**1.340**  
**1.440**  
**1.990**



M/B 256KB CACHE EXP. 512KB  
RAM 4MB EXP. 128MB  
SLOTS: 3 VESA + 4 PCI + 2 ISA  
PER CPU 486SX-DX-DX2-DX4  
ZOCCHIO PER PENTIUM OVERDRIVE (ZIF)  
DIFFERENZA RISPETTO M/B BASE + 90



**+ 200**



M/B 256KB CACHE EXP. 1MB  
RAM 4MB EXP. 128MB  
PER CPU PENTIUM 60 - 66 MHZ  
SLOTS: 3 PCI + 3 VESA + 2 ISA  
PER CPU PENTIUM 60-66 / 90-99 MHZ  
SLOTS: 4 PCI + 5 ISA

PROGRAMMI PREINSTALLATI SU HD  
COMPLETI DI LICENZA E MANUALI

**PENTIUM-60** **2.090**  
**PENTIUM-66** **2.240**  
**PENTIUM-90** **2.490**

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 2.0+CC MAIL 1.1 + 150  
VARIANTE SULLA CONFIGURAZIONE BASE: HARD DISK 340MB / 420MB / 540MB + 50/100/200  
SCHEDA VIDEO VESA WIN. ACCELERATOR CIRRUS LOGIC 5428 1MB EXP 2MB / 5434 1MB EXP 4MB + 50/100  
SCHEDA VIDEO PCI WIN. ACCELERATOR TRIDENT 79420 1MB / 53 864 1MB EXP 2MB + 50/100  
MONITOR 14" 1024x 768x0,28 - NON INTERLACCIATO / BASSA EMISSIONE (MPRII) + 370/390  
MONITOR 15" 1280x1024x0,28 - NON INTERLACCIATO - BASSA EMISSIONE (MPRII) - DIGITALE / DISPLAY + 540/590  
MONITOR 17" 1280x1024x0,26 - NON INTERLACCIATO - BASSA EMISSIONE (MPRII) - DIGITALE + DISPLAY + 1.190

#### MOTHER BOARDS

- M/B DA 486SX A DX4 - CACHE 128KB EXP 256KB 170  
SLOTS: 3 VESA 5 SA - PENTIUM OVERDRIVE  
(RAM EXP 128MB 4 SIMM 30 PIN - 3 SIMM 72 PIN)  
- M/B DA 486SX A DX4 - CACHE 256KB EXP 512KB 240  
SLOTS: 3 VESA 4 PCI 2 ISA - PENTIUM OVERDRIVE  
(RAM EXP 64MB 4 SIMM 72 PIN)  
- M/B PENTIUM 60/66 - CACHE 256KB EXP 1MB 300  
SLOTS: 3 VESA 3 PCI 2 ISA  
- M/B PENTIUM 60/66-90/100 - CACHE 256KB EXP 1MB 470  
SLOTS: 4 PCI 5 ISA

#### HARD DISKS

340MB/425MB/540MB 340/390/490  
1 GIGA BYTE (WD) ENHANCED IDE 890  
CTRL-CACHE VESA / PCI 0 MB EXP 1MB 240



#### SCHEDA VGA (WIN ACCELERATOR)

CIRRUS LOGIC 5420 ISA 1MB 120  
OAK 087 VL-BUS 1MB 140  
- M/B DA 486SX A DX4 - CACHE 256KB EXP 512KB 240  
CIRRUS LOGIC 5428 VL-BUS 1MB EXP 2MB / 5434 EXP 4MB 170/220  
TSING ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB 220  
TRIDENT 79420 PCI 1MB EXP 2MB 170  
53 864 PCI 1MB EXP 2MB / 1MB AGGIUNTIVO ± 150 220  
53 805 PCI 1MB EXP 2MB / 53 928 PCI 1MB 190/220  
TSING MEGAVAL/W32P PCI 2MB 490

#### DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA 12"x12" 18"x12" 290/490  
HANDY TRUST B/W 256 + OCR 140  
HANDY TRUST COLOR 276 000C + OCR 340  
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS/WIN 190  
SCANMAN COLOR 16.7 MC 650  
LINO T101 SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA) 440  
SCANNER PIANO TRUST 1200dp 16.7MC + OCR 990  
SCANNER PIANO UMAX UC840 1600dp 16.7MC+PHOTOSHOP.E 1.590

#### MONITOR VGA

14" B/W 1024x768x0,28 190  
14" TRUST 1024x768x0,31 350  
14" TRUST 1024x768x0,28 NI LR 420  
14" NEC 2V 1024x768x0,28 NI LR 590  
15" NEC 3V 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz 790  
15" NEC 4E 1024x768x0,28 NI LR 76Hz (DSM+PM) 1.290  
17" NEC 5E 1024x0,28x0,28 NI LR 76Hz (DSM+PM) 1.790  
17" NEC 5F 1280x1024x0,28 NI LR 2.370  
20" SONY 205F 1600x1280x0,30 NI LR (MPRII) 3.970



#### NOTEBOOK STAKAR

M/B 128KB CACHE - RAM 4MB EXP 36MB  
DRIVE 1.44 - HD170 MB - SVGA 1MB VL-BUS  
2 SLOTS PCMCIA TIPO IV - TRACKBALL INCORPORATA  
SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE SOUND BLASTER  
CPU 486SX-33 INTEL / CPU 486DX-33 INTEL 2.990/3.190  
CPU 486DX2-66 INTEL / CPU 486DX4-100 INTEL 3.290/3.890  
HARD DISK 250MB / 340MB + 150/+ 350



MODEM/FAX MNP2-3 V.42bis  
SW DATACOM+DATAFAX (TRIO) IN ITALIANO

2400/9600 + VIDEO TEL INT/EST 110/140  
14400/14400 INTERNO/ESTERNO 190/240  
14400/14400 + VIDEO TEL POCKET 290  
28800/28800 V.FAST CLASS (HALLLEY) 420

#### SIMM - CPU

SIMM 1MB/4MB (30 PIN) 65/250  
SIMM 4MB/8MB / 16MB (72 PIN) 270/540/1040  
CPU 486DX33/486DX2-66/486DX4-100 INTEL 290/390/990  
CPU PENTIUM 60 / 66 / 90 MHZ INTEL 840/1040/1190

#### SOFTWARE (ITALIANO)

WIN-WORKS 3.0 / UPGRADE DOS WIN 270/150  
WIN-PUBLISHER 2.0 / UPGRADE 240/150  
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0 100  
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE 650/290  
EXCEL 5.0 PER WINDOWS / UPGRADE 840  
OFFICE PRO 4.3 UPGRADE EXCEL 5.0 - WORD 6.0 - ACCESS 1.1 - POWER POINT 3.0 - MAIL  
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.22 UPGRADE (INGLESE) 110/110  
WINDOWS 3.1 / WINDOWS 3.11 WORKGROUP (UPGRADE) 190/150  
MS V. DEO X WINDOWS (INGLESE) 1.0 50  
COREL DRAW 3 (DISCHI) + CD / 4 UPGRADE (DISCHI + CD) 270/470  
COREL DRAW 5 (DISCHI) + CD / UPGRADE DA COREL DRAW 4 420  
COREL VENTURA / COREL SCIS 2.0 350/190  
MS FLIGHT SIMULATOR 5 / SCENERY DISKS: PARIS - NEW YORK 100/69



#### CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL) 149  
LA DIVINA COMMEDIA (EDITEL) COMPLETA 190  
LA DIVINA COMMEDIA: INFERNO/PURGATORIO/PARADISO 70  
STELLE PIANETI E DINTORNI (TED TEL) 50  
IL MONDO DEGLI ANIMALI (EDITEL) 50  
VIAGGI NEL MONDO (EDITEL) 50  
PARLAMO INGLESE (CORSO DI INGLESE MULTIMEDIALE) 90  
CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY (MICROSOFT) 180  
ENCARTA 1.994 (M. MICROSOFT) 110  
MULTIMEDIA BEETHOVEN / MOZART 140  
COREL POWER PACK 90  
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 34/29  
TECHNICAL ACCESS: PHOTO CD / COREL PROF PHOTOSAMPLER 39  
THE CD ART WAREHOUSE (CHESTNUT) 1 VOL. 59  
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4) 39/49  
DINOSAUR ADVENTURE 39/39  
ULTIMATE COLLECTION I / II 39  
GIGA GAMES / SPACE & ASTROHOMY (WALNUT CREEK) 39/39  
TOD MANY TYPEPOINTS (CHESTNUT) 39  
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT) 39  
THE COMPLETE WINDOWS SET / POWER UTILITIES 39  
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK 39  
SUPER ARCADE GAMES / GAME PACK 1 39/49  
THE SEXIEST WOMEN ON CD / THE SOUND OF MULTIMEDIA 39/49  
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION 39  
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS - 400 FONTS 49  
DANTE POETRY 65  
ELVIS ON CD ROM 49  
F15 STRIKE EAGLE III 1 CD 19  
MEDIASARE (DA VOL. 1 A VOL. 10) 1 CD 19  
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3) 1 CD 19  
CD PER ADULT DREAM GIRL / THE CD BROTHOL (X RATED) 49/49  
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5) 1 CD 19

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

#### CREATIVE & MULTIMEDIA

**SOUND BLASTER** SOUND BLASTER PRO VALUE 150  
SOUND BLASTER 16 BASIC VALUE 200  
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP 250/300  
SOUND BLASTER 16 SCSI-2 / + ASP 310/360  
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD) 170  
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 240  
SOUND BLASTER AWE 32 480  
MIDI KIT/MIDI CONNECTOR BOX 75/140  
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER 340/340  
VIDEO SPIGOT 390  
VIDEO BLASTER FS200 / VIDEO BLASTER RT300 570/720  
MM KIT DISCOVERY 8 BIT (SBPRO+CD ROM DS+ALT+SCD) 440  
MM KIT DISCOVERY VALUE (SB16+CD ROM DS+ALT+2CD) 490  
MM KIT DISCOVERY CD16 (SB16+CD ROM DS+ALT+6CD) 590  
MM KIT GAME BLASTER CD16 (8CD) 640  
MM KIT EDUTAINMENT CD16 (6CD) 790  
MM KIT DIGITAL EDGE 3X (CD TRIPLA VELOCITA' SCSI-2) 1.290  
EASY CD 16 (LETORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT) 1070  
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (DIGITALIZZATRICE) 690  
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT 1240/640  
TV-CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO 240  
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) 270  
TRUST VIDEO ENCODER / PC-TV BOARD 190/320  
CASSE AMPLIFICATE TRUST  
SOUNDWAVE 40 (15W) / SOUNDWAVE 30 (25W) 50/60  
SOUNDWAVE 20 (25W) / SOUNDWAVE 10 (80W) 70/110  
DRIVES CD-ROM

MITSUMI FX00TD 250  
CREATIVE CD-ROM 270  
NEC CDR-500 (450 KB/sec) 690  
NEC CDR-600 ESTERNO 940  
NEC CDR-900 (600 KB/sec) ESTERNO 1.540

#### STAMPANTI

EPSON LX100 - 9A 80C 200cps 270  
LX300 - 9A 80C 220cps / KIT COLORE 300/90  
LQ100 - 24A 80C 167cps 330  
LQ150 - 24A 80C 180cps COLORE 440  
STYLUS 300 INKJET 80C 110cps 360dpi 390  
STYLUS 400 INKJET 80C 120cps 360dpi 470  
STYLUS 800+ INKJET 80C 165cps 360dpi 510  
STYLUS 1000 INKJET 136C 250cps 360dpi 980  
STYLUS COLOR INKJET 80C 200cps 720dpi 990  
P20 - 24A 80C 192cps / P30 136C 310/470  
P520 - 24A 136C 216cps 690  
P62 - 24A 80C 300cps / P72 136C 870/1 090  
NEC SS610 - LASER 300dpi 6ppm 810  
HEWLETT PACKARD DESKJET 520 600-300dpi 540  
DESKJET 310 300dpi 240cps/COLORE 590/770  
HP DESKJET 500C/550C 300dpi 740cps 620/730  
HP DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm 990  
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm 1.160  
HP LASERJET 4ML 4MB 300dpi 4ppm POSTSCRIPT 1.890  
HP LASERJET 4P 2MB 600dpi 4ppm 1.740  
HP LASERJET 4MP 6MB 600dpi 4ppm POSTSCRIPT 2.590  
HP LASERJET 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm 2.690  
HP LASERJET 4M PLUS 6MB 600dpi 12ppm POSTSCRIPT 3.590  
HP LASERJET 4SI 2MB 600dpi 16ppm 5.790  
HP LASERJET 4SI MX 10MB 600dpi 16ppm POSTSCRIPT 7.890  
MANNESMANN Tally MT81 - 9A 80C 130cps 270  
MT83 24A 80C 216cps/MT84 136C 470/590  
MT83C / MT84C (COLORE) 540/670

**PC WARE S.R.L.**  
VIA CARLO PIRIZIO BIROLI, 60  
00043 CIAMPINO - ROMA  
06/791.55.55 - 791.21.21  
FAX. 06/791.06.43  
ORARIO: DA LUNEDI' A SABATO  
9-13 / 16-19.30  
GIOVEDI' POMERIGGIO CHIUSO  
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO  
COMPUTERS, MONITOR, ACCESSORI  
PER ROMA E PROVINCIA  
CONSEGNA GRATUITA PC STAKAR  
IN TUTTA ITALIA



# K BOX TNT

Ok, siete arrivati all'Angolo del botta e risposta con Paolo TnT Paglianti, che ogni mese risponde alla valanga di richieste di soccorso videoludico. Purtroppo moltissimi lettori continuano a chiedere la soluzione delle avventure vecchie e nuove della LucasArts e, a causa dello spazio limitato di cui disponiamo, di solito non riusciamo a rispondere a tutti: se non vedete la risposta desiderata tra queste pagine, vi consigliamo di acquistare l'arretrato corrispondente dalla Glenat (l'indirizzo si trova nella pagina del sommario). Le soluzioni più richieste sono quella di *Monkey Island*, apparsa su K29 e K30, *Monkey Island 2* (K39), *Indiana Jones and the Last Crusade* (K15), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (K44) e *Maniac Mansion*. *Day of the Tentacle* (K56).

Sergio Bulfari sta impazzendo per *Universe*, la prima avventura a 256 colori per Amiga. "[...] mi blocco all'inizio, in casa di Silphina non so come scappare quando arrivano i Droidi-Guardiani [...]" Devi attaccare il tastierino numerico, premendo la barra a destra con la sbarra di ferro e salire immediatamente per le scale. Apri l'armadio a muro al centro della stanza, indossa l'abito computerizzato che trovi al suo interno e utilizzala sulla console posta sopra il letto per aprire la finestra sulla destra e mandare poi saltare giù.

Gli incubi investigativi di *Alone in the Dark 2* attanagliano Franco di Potenza, che ci fa

per chiederci "[...] cosa devo fare dopo aver ucciso tutti i gli zombi della villa? [...]" Come descrizione è un po' scarso, penso però di aver capito che tu non sei riuscito ad aprire la porta antistante la stanza con il tridente: basta appoggiare lì vicino la bottiglia di vino avvelenato per entrare in altre due stanze, dove troverai gli oggetti necessari per continuare l'avventura.

Invece Vito De Genaro di Moiffetta (BA) è bloccato negli umidi dungeon di *Ultima Underworld 2*: "[...] Dopo aver eliminato il Listener, i demoni impossessati della nuova nere dalla Tana dei Ragni e del bastone di Ametista del primo livello dei Talordi, torno da Altara, che però mi dice che devo creare il Magic Rod. Come posso crearlo? [...]" Se hai trovato tutti gli oggetti, devi effettivamente tornare da Altara e consegnare i tre ingredienti necessari per il Magic Rod utilizzando l'apposito menù e selezionando contemporaneamente i tre oggetti (quello che usi normalmente per comprare o vendere). Ricorda che devi consegnare alla maga anche la Black Pearl che ti ha dato lei stessa affidandoti questo incarico.

Immane l'appuntamento con le avventure della LucasArts: Francesco Montaruli di Sarzana (SP) ci scrive perché "[...] non riesco



Le avventure della Lucas sono da sempre quelle più gettonate. Il genere comico demenziale di DOT non fa poi tanto sorridere...

a vincere il concorso di bellezza in *Day of the Tentacle*: infatti la dentiera continua a battere i denti quando tento di posizionarla sulla mummia. Come devo fare? [...]" Stai sbagliando dentiera! Quella saltellante devi darla a George, nel passato, dopo avergli fatto saltare i denti con il sigaro esplosivo. Invece, quella adatta alla mummia la trovi nel presente: devi leggere il libro di termodinamica al cavallo del primo piano finché questo non si addormenta, poi levargli la dentiera!

*Indiana Jones and the Fate of Atlantis* continua ad affollare le pagine del TNT K-Box! Massimo Marzoleri di Brembate Sopra (BG) ci fa un "aiuto" seguito da 27 "o" per chiederle: "[...] come fare per visitare gli scavi in Algeria? i cammelli sono morti in mezzo al deserto, e non riesco a trovare la mongolfiera! [...]" Devi convincere Sophia a guardare lo show del lanciatore di coltelli: non appena questi inizierà a lanciare i coltelli, spingi Sophia davanti al bersaglio e, al termine dello spettacolo, ti ritroverai con una rossa infuriata e un coltello in omaggio. Sali le scale a sinistra, accetta di fare un giro in mongolfiera e, quando sei in quota, taglia letteralmente la corda!

Il solito *Monkey Island* è il soggetto di decine di lettere: questo mese cerchiamo di aiutare Rodolfo Assante di Napoli, che ci chiede "[...] come faccio a trovare i soldi necessari per comprare la nave per andare a salvare la bella catturata dal cattivone di turno? Il vecchio negoziante pretende un lavoro per farmi la cambiale! [...]" Devi andare dal negoziante e chiedergli la nota di credito, in modo da poterlo osservare mentre apre la cassaforte.



Le peripezie di Carnby lasciano nella pelle più di un lettore, niente paura comunque, c'è K a tirarvi fuori dai guai.



**TecnoShop®**  
by DATA OFFICE s.a.s.  
Via Roma, 5 - 80040 San Sebastiano al Vesuvio (NA)  
Tel 081/5743260 Fax 081/5743340 in plax.

**VASTO ASSORTIMENTO DI**  
SCHEDE MUSICALI - SOFTWARE - VIDEOGIOCHI - WALKMAN - HI-FI

CON QUESTO COUPON (ANCHE FOTOCOPIATO) POTRAI USUFRUIRE DELLO SPECIALE SCONTO

## OFFERTA PERSONAL COMPUTER

**Computer 486 DX2 66MHz Intel 3 Slot Local Bus**  
**4 Mb Ram - HD Western Digital 210 Mb - FD 3,5" 1,44 Mb**

Cabinet DeLuxe con Display e aliment. 200 W Desktop o MiniTower  
Scheda Super VGA Cirrus Logic C15428 Local Bus  
Controller Local Bus, 2 Seriali, 1 Parallela, 1 Gioco  
Ventolina raffreddamento CPU - Tastiera estesa 102 Tasti  
Monitor 0,28 dot pitch Super VGA 1,024x768  
Mouse 3 Tasti compatibile Microsoft - Licenza Dos 6,2 ita.

**12 mesi di garanzia totale L. 2.250.000 IVA inclusa**

**PREZZI FLASH GAMES**  
COMPRESI IVA VALORI IN 1011 TOMO 1011/43.40.28

**NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES**  
M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G. BOY • NEO GEO  
MEGA CD • AMIGA 1200 • CD32 • COMPUTERS • CD ROM •  
SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

### ESEMPLI DI CONFIGURAZIONE PC

Desktop/4 Mb SVGA 1 Mb cirrus/floppy 1 44  
2 Ser/1 Par/Tast IT/HD 210 Mb/Mouse/Dos 6.0  
Monitor 14" 0,28 D.P. non lat Low Rad.

|                                 |               |
|---------------------------------|---------------|
| PC 386 DX 40 Mhz - Amd          | L. 1.890.000  |
| PC 486 SX 33 Mhz - Intel        | L. 1.990.000  |
| OC 486 DX/33 Mhz - Intel (VLB)  | L. 2.390.000  |
| PC 486 DX2/66 Mhz - Intel (VLB) | L. 2.580.000  |
| Lettori CD-Rom                  | da L. 239.000 |
| Modem                           | da L. 139.000 |
| Scanner B/N                     | L. 149.000    |
| SCH. Graf. Cardex 16,7 MCol     | L. 139.000    |

### NEO GEO

|                     |            |
|---------------------|------------|
| Fatal Fury          | L. 59.000  |
| Ghost Pilot         | L. 65.000  |
| Long & Bowling      | L. 49.000  |
| Kn - Commotion      | L. 69.000  |
| S. pr. Side Kicks 2 | Telefonare |
| Top Hunter          | Telefonare |
| W. Lammers          | Telefonare |

Telefonare per la novità o per Neo Geo CD

**Superintelligenza**  
**2 Analogie S.Mario**  
**in 2 joystick**  
**IN OFFERTA**

**OCCASIONI**  
S. Nes da L. 39.000  
Mega Drive da L. 29.000

**NOVITA' TELEFONARE**

**Regalati 1+2 Games**  
**2 joystick 6 tasti**  
**E 279.000**

**Su tutto il Software**  
**Amiga-CD Rom-Rc**  
**Sconto del 5 al 20%**  
**anche su novità**

**DA NOI CONFRONTARE I PREZZI VUOL DIRE RISPARMIO**  
ORARIO: DAL LUNEDI AL VENERDI 14,00 - 19,30/ SABATO 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30



### Configurazione Standard

**Trasformazioni Upgrades Riparazioni Preventivi per ampliamenti di qualsiasi PC**

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <p>Modello<br/>Processore<br/>Scheda Video<br/>Scheda Audio<br/>Scheda Rete<br/>Scheda Modem<br/>Scheda Controllo Dischi<br/>Scheda Controllo Periferiche<br/>Scheda Controllo Tastiera<br/>Scheda Controllo Mouse<br/>Scheda Controllo Joystick<br/>Scheda Controllo Gamepad<br/>Scheda Controllo Gamestick<br/>Scheda Controllo Gameball<br/>Scheda Controllo Gamecube<br/>Scheda Controllo Gamepad<br/>Scheda Controllo Gamestick<br/>Scheda Controllo Gameball<br/>Scheda Controllo Gamecube</p> | <p>Modello<br/>Processore<br/>Scheda Video<br/>Scheda Audio<br/>Scheda Rete<br/>Scheda Modem<br/>Scheda Controllo Dischi<br/>Scheda Controllo Periferiche<br/>Scheda Controllo Tastiera<br/>Scheda Controllo Mouse<br/>Scheda Controllo Joystick<br/>Scheda Controllo Gamepad<br/>Scheda Controllo Gamestick<br/>Scheda Controllo Gameball<br/>Scheda Controllo Gamecube</p> | <p>Modello<br/>Processore<br/>Scheda Video<br/>Scheda Audio<br/>Scheda Rete<br/>Scheda Modem<br/>Scheda Controllo Dischi<br/>Scheda Controllo Periferiche<br/>Scheda Controllo Tastiera<br/>Scheda Controllo Mouse<br/>Scheda Controllo Joystick<br/>Scheda Controllo Gamepad<br/>Scheda Controllo Gamestick<br/>Scheda Controllo Gameball<br/>Scheda Controllo Gamecube</p> | <p>Modello<br/>Processore<br/>Scheda Video<br/>Scheda Audio<br/>Scheda Rete<br/>Scheda Modem<br/>Scheda Controllo Dischi<br/>Scheda Controllo Periferiche<br/>Scheda Controllo Tastiera<br/>Scheda Controllo Mouse<br/>Scheda Controllo Joystick<br/>Scheda Controllo Gamepad<br/>Scheda Controllo Gamestick<br/>Scheda Controllo Gameball<br/>Scheda Controllo Gamecube</p> |
|--|--|--|--|

P.zza Argentina, 5  
MILANO  
Tel. (02) 6694938  
Fax. (02) 90887040

Viale Lucania, 15  
MILANO  
Tel. (02) 5696049  
Fax. (02) 90887040



Via F.lli Cervi, 19  
CECINA (LI)  
Tel. (0586) 631349  
Fax. (0586) 622700

Via Garibaldi, 156/158  
LIVORNO  
Tel. (0586) 899428  
Fax. (0586) 899428

Pagamento alla consegna

Prezzi IVA esclusa



# Tennico

**A.A.A. cercasi superoina mascherata, esperta hardware e software, bella, ricca, dotata di ampio guardaroba tutine aderenti, millitente, disponibile, scopo lavoro di responsabilità (rispondere al telefono, sedersi sulle ginocchia, ecc. ecc.) a stretto contatto con giornalisti di grande fame. Telefonare in redazione chiedendo di Tennik.**

**Scusate ma se la Disney ha inventato "Paperinika" per quale motivo su una rivista all'avanguardia come K non dovremmo avere una "TenniKa"? (Spero solo che questo numero non finisca in mano alla mia fidanzata...).**

Caro Alessandro, voglio farti i complimenti per "l'Angolo del Tennico" perché finalmente qualcuno riuscirà a dare risposte concrete a problemi concreti... questa frase mi ricorda qualcosa... mah.

Premetto che possiedo un 486 e un Amiga 2000 con uno scanner da 105 mm a 64 toni di grigio e ora sono in procinto di comprarmi un Amiga 4000.

Vorrei porti alcune domande:

1) secondo te, è saggio fare un acquisto come quello che sto per fare con le attuali condizioni della Commodore?

2) il monitor SVGA multisync (risoluzione max 1024x768) del PC è adattabile al 4000? (ho visto che il sincronismo dell'Amiga parte dai 15 KHz mentre quello del mio monitor parte dai 31,5 KHz).

Cosa accadrà quando userò una risoluzione di 320x200 su un monitor la cui risoluzione minima è di 640x480?

Oltre al problema elettronico ne esiste un'altro: come collego il connettore a 15 pin dello schermo alla porta video che (se è come quella del 2000) è a 23 poli?

Esiste qualche adattatore in commercio o bisogna costruirselo?

Che differenza c'è tra un monitor multisync ed uno multiscan?

3) lo scanner per l'Amiga 2000 andrà bene anche

con i chip AGA del 4000?

4) possiedo anche una stampante HP 550c e so che c'è in giro un upgrade per il suo driver che si chiama colorsmart ho chiesto a vari negozi come fare per ottenerlo e mi hanno dato un numero di telefono al quale, poi ho scoperto, si può accedere solo se si ha un telefono multifrequenza o un fax. io non ho né l'uno né l'altro e nemmeno amici o conoscenti che gli abbiano, come posso fare?

5) esiste un driver per collegare la HP 550 all'Amiga 4000?

6) quanto costa allacciarsi alla rete Internet? E a chi dovrei rivolgermi per farlo?

So che sono stato troppo prolisso, però non so più a chi rivolgermi.

Puoi dividere la lettera in parti e pubblicarle a più riprese (tanto sono un lettore affezionato di K, ormai lo seguo da anni) ma ti prego di rispondermi. Ringraziandoti anticipatamente.

Sergio Giovanelli - La Spezia

L'attuale situazione della Commodore è assolutamente indefinibile. La situazione economica non è propriamente invidiabile, anche se la filiale italiana gode ancora di una certa salute. Sono molte le voci che circolano di possibili acquirenti ma per ora nessun annuncio ufficiale ha suffragato queste ipotesi.

Purtroppo anche dal punto di vista tecnico il futuro del progetto Amiga è piuttosto incerto. Il 4000 è senza dubbio un'ottima macchina, dotato finalmente di un sistema operativo piuttosto solido, dalle buone capacità multimediali se opportunamente configurato con lettore CD-ROM. Il punto è che il cuore dell'Amiga 4000 è il Motorola 68040. CPU decisamente potente, in grado di effettuare calcoli in virgola mobile più velocemente rispetto a un 486 di pari velocità di clock, ma purtroppo ultima evoluzione di questa famiglia di microprocessori. L'annunciato 68060 non verrà mai prodotto dal momento che Motorola ha abbandonato lo sviluppo dei microprocessori CISC per dedicarsi solo ai RISC della famiglia PowerPC. Apple, l'altro storico utilizzatore delle CPU 68000, è già passata ai PowerPC con la serie PowerMacintosh, ma Commodore non sembra essere pronta ad investire le grandi quantità di denaro necessarie alla creazione di un'architettura completamente diversa sia livello di hardware che di sistema operativo. Di fatto, però, le possibili evoluzioni sembrano essere solo nella direzione dei RISC, siano essi i PowerPC di Motorola o gli R4000/6000 di MIPS, dal momento che l'adozione delle CPU Intel sembra estremamente improbabile. Non ci resta che attendere; con ogni probabilità la politica di sviluppo sarà dettata anche dalla disponibilità economica e dalla propensione all'investimento tecnologico del futuro acquirente della Commodore.

2) Certamente. Il monitor multisync aggancerà tutte le frequenze meno i 15 KHz. In bassa risoluzione l'Amiga può inviare al monitor la stessa frequenza dell'alta risoluzione, lavorando quindi a 31,5 KHz. Per quanto riguarda l'adattatore ne esistono già in commercio, presso i rivenditori più forniti; comunque, se sai fare una saldatura e disponi della mappa dei pin per l'uscita dell'Amiga e l'ingresso del monitor (descritti nei rispettivi manuali di istruzioni) l'operazione potrebbe essere alla tua portata.

Multisync e multiscan sono sinonimi. Esiste invece una differenza tra multisync e autosync. Il primo è un monitor in grado di agganciare un numero finito di frequenze di sincronismo, a passi discreti, mentre il secondo determina la frequenza inviata e vi si adegua, qualunque essa sia purché compresa tra i valori minimo e massimo consentiti.

3) Dipende dal tipo di scanner. Quasi certa-



mente a livello hardware. Potresti trovare qualche problema con il software se questo fosse particolarmente datato o incompatibile con Kickstart/Workbench dell'Amiga 4000.

4/5/6) Probabilmente il numero che ti hanno dato è di una BBS e per accedervi devi collegarti con un modem. Proprio su Internet potresti trovare qualcosa di interessante, dalle notizie al driver vero e proprio. Per allacciarti dovresti sottoscrivere un abbonamento con una banca dati collegata alla rete Internet; l'abbonamento a InfoSquare, ad esempio, costa 180.000 lire annue e comprende la possibilità di collegarsi a Internet, con FTP e Telnet, ovvero con la possibilità di scambiare posta e downloadare file.

Ciao Alessandro, mi chiamo Luca Perboni, ho 19 anni e posseggo un PC con il quale, da alcuni anni, mi diletto nel realizzare programmi di vario genere. Ultimamente ho iniziato la programmazione di un videogioco e, dopo alcune ricerche, sono riuscito a trovare un grafico che però possiede esclusivamente l'Amiga 1200. Vorrei quindi sapere come poter leggere col mio computer delle immagini IFF salvate su un disco Amiga.

Ti ringrazio anticipatamente, sperando in una tua risposta al più presto (è molto IMPORTANTE). Ciao.

Luca Perboni

Pubblico molto volentieri la lettera di Luca sia perché questa sinergia creativa tra amighisti e piccisti mi sembra molto positiva, sia perché la comunicazione tra i due mondi Amiga e MS-DOS è un argomento piuttosto ricorrente nelle lettere che ricevo. Nel tuo caso il problema deve essere spezzato in due parti: il trasferimento fisico dei file e la compatibilità del formato grafico.

Lo scambio dei file può avvenire tramite dischetto, dal momento che l'Amiga può leggere e scrivere direttamente i dischi in formato MS-DOS sia tramite utility come Dos-2-Dos sia tramite estensioni del sistema operativo nelle sue versioni più recenti. Oppure i due computer possono essere connessi via seriale con un opportuno software e passarsi i dati via cavo. Infine potreste acquistare una coppia di modem e inviarvi i file tramite una normale linea telefonica.

Per quanto riguarda il formato esistono dei software di post-produzione e conversione grafica, come Art Department per Amiga, che permettono di salvare le immagini in uno qualsiasi dei formati più diffusi (GIF, PCX, JPEG, TIF, TGA, BMP, ecc.). D'altro canto, pacchetti come Hi-Jaak, Photo Styler ed altri possono leggere direttamente immagini in formato IFF-ILBM. Sbrigati, siamo tutti curiosi di vedere il tuo primo videogame.

Caro Tennico,

da quando sono entrato nel mondo dei videogiochi compro sempre la vostra rivista che mi sembra la migliore sul mercato, sia per le rubriche che per i consigli che date.

I PC posso dire di averli passati tutti, ho posseduto un 286, un 386 DX2 33 (???)

N.d.R.) e adesso posseggo un 486 DX2 66 VESA Local BUS, 8 Mb di memoria, scheda video Genoa Local BUS 8500, Sound Blaster 16 e CD-ROM Omni CD della Creative Labs doppia velocità 300 Kb/s. Mentre il cambiamento dal 286 al 386 è stato notevole, il 486 mi ha un po' deluso. Chissà cosa mi aspettavo, ma praticamente tutti i giochi che prima giravano sul 386 girano allo stesso modo sul 486; devo premettere che i miei giochi preferiti sono le avventure, non le simulazioni dove forse vedrei veramente la differenza. Ho due domande da porre ma prima togliami una curiosità: ho cambiato la CPU da Intel a AMD (sempre DX2 66) perché con l'Intel Kyrandia 2, HOF non girava; il negoziante ha spiegato il fatto dicendomi che le nuove CPU Intel hanno una funzione particolare di autoregolazione della frequenza, come i computer portatili, e questa particolarità non le rende compatibili con tutto il software. Ti risulta questo fatto o mi hanno raccontato una storia per giustificare una CPU difettosa?

Ma adesso veniamo alle domande: ti allego la stampa oltre che dei files AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS di alcuni test forniti dall'utility Sysinfo: mi sembra che il transfer rate sia un po' basso. E' possibile migliorarlo? Un controller Local BUS con due Mb di memoria (che tra l'altro mi è stato sconsigliato dal negoziante) mi darebbe dei vantaggi? I miei colleghi mi hanno anche consigliato di formattare a basso livello gli hard disk con l'apposita utility del BIOS ma ciò non potrebbe danneggiare l'hard disk e non dare alcun vantaggio?

Altra domandina: l'ultimo gioco che al momento ho su CD-ROM, The 7th Guest, scatta! Non molto, nonostante l'installazione abbia dato tutto ok, sia il CD-ROM che la scheda video. Questa scattosità è accettabile? Il movimento non è fluido solamente durante gli spostamenti da una stanza all'altra, mentre le animazioni sono perfette; durante i suddetti spostamenti la spia del CD-ROM non rimane accesa di continuo ma lampeggia e gli scatti avvengono alla frequenza di lampeggiamento.

Vorrei acquistare Under a Killing Moon ma presenterà questo inconveniente?

Ti ringrazio anticipatamente e porgo cordiali saluti.

Giovanni Borello - Torino

Sicuramente le avventure classiche non sono tra le applicazioni che richiedono PC ultra-performanti, ma quelle della nuova generazione come Return to Zork e le avventure dinamiche in pseudo realtà-virtuale come System Shock sono decisamente più sensibili alla velocità della CPU.

A proposito della velocità della CPU, questa viene settata dalla scheda madre tramite un quarzo, fisso o a frequenza variabile. Ciò avviene sia sui computer fissi che su quelli portatili, che talvolta consentono il settaggio del clock direttamente da BIOS ma nulla più. Ti assicuro

che sulle DX2 66 MHz Kyrandia gira. Inoltre il 486 AMD è un clone perfetto del 486 Intel, adottando lo stesso microcodice in virtù di un accordo tra le due società. Ora, è anche possibile che Intel abbia incluso sulle ultimissime versioni del chip questa possibilità, senza peraltro darne comunicazione ufficiale, ma sinceramente ne dubito fortemente.

Passando alle risposte, un transfer rate di 502 Kb su una macchina Local BUS non è proprio dei migliori. Peraltro nella tua lettera non hai specificato se il controller è ISA o Local BUS. Infatti anche se la scheda madre è VLB non significa necessariamente che il tuo negoziante di fiducia (?) ti abbia installato anche tutte le schede in questo standard. 500 Kb/s è infatti la tipica performance di una Multi I/O ISA. Se invece fosse effettivamente VLB le possibili motivazioni sono molteplici: non hai settato da BIOS la shadow RAM per il sistema, l'hard disk è stato formattato a basso livello con un interleave troppo alto, sono stati aggiunti dei "Wait state" sul Local BUS. Dopo aver verificato questi dati esaminando il BIOS o utilizzando programmi diagnostici, potresti provare ad aggiungere una Shadow RAM sulle locazioni del BIOS del controller, tipicamente a partire dalla locazione esadecimale D000.

Un controller con 2 Mb di cache a bordo potrebbe giovare sia al tuo transfer rate che al tempo medio di accesso, consentendoti inoltre di evitare il caricamento dello SmartDrive e di avere più XMS/EMS a tua disposizione.

Per quanto riguarda The 7th Guest, ti ricordo che la risoluzione di lavoro del gioco è di 640x400 in 256 colori. Se facciamo quattro conti ci accorgiamo che una schermata in questa risoluzione occupa 256 Kb (640x400 punti x 8 bit plane / 8 bit). Calcolando anche una compressione esagerata di 8:1 ogni schermata occuperebbe 32 Kb che con un transfer rate di 300 Kb/s fanno circa 9 frame al secondo. Non il massimo della fluidità quindi, considerando che senza dubbio la decompressione in tempo reale su un 486 non può arrivare a quei rapporti, soprattutto se nel frattempo la CPU è anche occupata a suonare qualche musicchetta d'atmosfera.

Il discorso cambia se le animazioni non sono costituite da frame completamente diversi tra di loro, bensì da full motion parziale su una porzione limitata di schermo. I personaggi animati, quindi, si muoveranno nella più totale ed esaltante fluidità.

Non è escluso che in futuro routine di decompressione ottimizzate o CD-ROM più rapidi consentiranno una maggiore fluidità anche sugli spostamenti rapidi della "telecamera" o sulle carrellate; voglio ricordare comunque che persino il celebrato MPEG, che gestisce la decompressione a livello hardware, ha dei problemi di fluidità su questo tipo di animazioni, come appare evidente vedendo film digitali come Top Gun. Infine, Under A Killing Moon non utilizza scene pregenerate, ma calcola gli spostamenti in tempo reale, come Ultima Underworld, di conseguenza il fattore da tenere presente sarà la velocità del processore e non il transfer rate del CD-ROM.



## MASTER PIX

Via Zappellini 4  
21052 BUSTO ARSIZIO  
FAX 0331-322841

### DESKTOP o MINITOWER

Pentium 60Mhz PCI  
HARD DISK 420 Mb  
SCHEDA VIDEO SVGA 1MB PCI  
RAM 8Mb  
TASTIERA e MOUSE  
MONITOR COLORE SVGA  
L.3.191.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA  
SPESE POSTALI L. 10.000  
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA  
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI  
TELEFONARE  
PER CONFERMA  
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

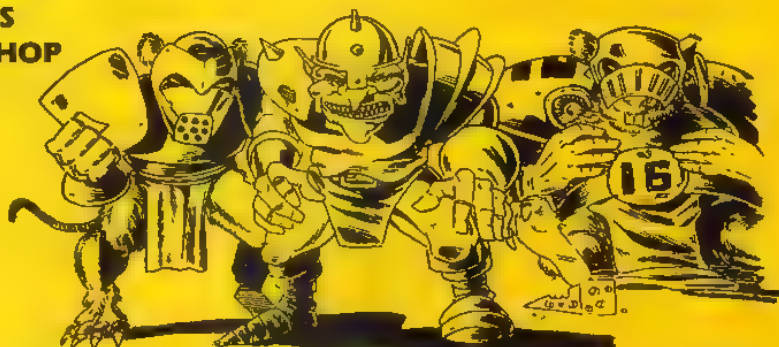
| TITOLO                  | AMI    | IBM     | TITOLO                              | AMI    | IBM     |
|-------------------------|--------|---------|-------------------------------------|--------|---------|
| 1042 Air Pacific        |        | 115.000 | Armour Geddon II                    | Tel.   |         |
| Aladdin A1200           | Tel.   |         | Banshee A1200                       | 85.000 |         |
| Alien Legacy            |        | 95.000  | Beneath A1 Steel Sky                | 85.000 | 105.000 |
| Ambermoon               | Tel.   |         | Bubba'n Str                         | 85.000 |         |
| Arcade Pool             | 35.000 | 35.000  | Cannon Fodder                       | 85.000 | 85.000  |
| Benefactor              | Tel.   |         | Delta V                             |        | 115.000 |
| Bump'n Burn             | 85.000 |         | Doom II                             |        | 95.000  |
| Champ Manager 93/94 Ita | 85.000 | 75.000  | Eiffania                            | 65.000 |         |
| Chase Engine            |        | 75.000  | Fifa Int. Soccer                    | 75.000 | 85.000  |
| Clockwar                | 35.000 | 45.000  | Helmdall II                         | 75.000 | 85.000  |
| Cool Spot               | 75.000 | 85.000  | Indy Car Track Pack                 |        | 35.000  |
| Crash Dummie            | 55.000 |         | Magic Carpet                        |        | Tel.    |
| Creature Shock          |        | Tel.    | Overlord                            | 95.000 | 115.000 |
| Desert Strike           |        | 75.000  | Settlers                            | 85.000 | 85.000  |
| Debris                  | 75.000 | 95.000  | Sim City 2000                       |        | 125.000 |
| Doofus                  |        | Tel.    | Simon The Sorcerer                  | 85.000 | 95.000  |
| Dragon Stone            | Tel.   |         | Star Crusade                        |        | 95.000  |
| Field Of Glory          | 85.000 |         | System Shock                        |        | Tel.    |
| Fleet Defender F-14     |        | 135.000 | Them Park                           | 85.000 | 95.000  |
| Hexx                    |        | 85.000  | 3-D Body Adv. Cd Rom                |        | 95.000  |
| Hokum Ka-50             |        | 95.000  | Alquadin Cd Rom                     |        | 95.000  |
| Iron Assault            |        | 95.000  | Cyclemania Cd Rom                   |        | 95.000  |
| Ishar II                | Tel.   |         | Dark Force Cd Rom                   |        | Tel.    |
| Kick Off II             | 55.000 | 85.000  | Dinosaur Adv. Cd Rom                |        | 95.000  |
| Kid Chaos               | 55.000 |         | Disk World Cd Rom                   |        | Tel.    |
| King Quest VI           | Tel.   |         | Ecclesia cd Rom                     |        | Tel.    |
| Legacy of Solaris       | 85.000 | Tel.    | In. Open Tennis                     |        | 95.000  |
| Lode Runner             |        | 85.000  | Inferno Cd Rom                      |        | 125.000 |
| Mech Commander          |        | Tel.    | Innocent Cd Rom                     |        | 95.000  |
| Methane Brothers        | 55.000 |         | Iron Heifz Cd Rom                   |        | 55.000  |
| Mr Nutz                 | 45.000 |         | Last Dynast Cd Rom                  |        | Tel.    |
| Nascar Racing           |        | Tel.    | Mad Dog McCree II Cd Rom            |        | 115.000 |
| Out Post                |        | 95.000  | Megarace Cd Rom                     |        | 85.000  |
| Pacific Strike          |        | 135.000 | Myst Cd Rom                         |        | 125.000 |
| Perihelion              | 75.000 |         | Nova Storm Cd Rom                   |        | Tel.    |
| Robison's Bequiem       |        | Tel.    | Old New World Of Lammings Cd Rom    |        | Tel.    |
| Ruff Tumble             | 55.000 |         | Pinball Dream Defux Cd Rom          |        | 85.000  |
| Sensible World Soccer   | Tel.   |         | Pinball World Cup Cd Rom            |        | 75.000  |
| Super Frog              |        | 85.000  | Ravenloft Cd Rom                    |        | 115.000 |
| The Clue!               | 85.000 |         | Rebel assault Cd Rom                |        | 145.000 |
| The Elder Scrolls Arena |        | 125.000 | Sea Wolf Cd Rom                     |        | 145.000 |
| Theatre Of Death        |        | 55.000  | Space Hulk Cd Rom                   |        | 115.000 |
| Tie-Fighter             |        | 115.000 | Super Hero League Of Hoboken Cd Rom |        | 95.000  |
| Unnatural Selection     |        | 135.000 | Syndicate Plus Cd Rom               |        | 145.000 |
| Universe                | 75.000 | 85.000  | Tchaltkovskys 1512 Cd Rom           |        | 95.000  |
| Wild Cup Soccer         | Tel.   |         | The Horder Cd Rom                   |        | 135.000 |
| Wing Commander Armada   |        | Tel.    | Ufo Cd Rom                          | 85.000 | 115.000 |
| Wing Of glory           |        | Tel.    | Who Shot Jonny Rock? Cd Rom         |        | 95.000  |
| World Cup '94           | 75.000 | 85.000  | Woodruff Cd Rom                     |        | Tel.    |

# MODELTECH

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA

board games:

AVALON  
3W  
WEST END GAMES  
EXCALIBRE GAMES  
VICTORY GAMES  
GAMES WORKSHOP  
STRATELIBRI  
NOVA  
FASA  
GDW  
GMT GAMES  
ICE  
TSR  
NEXUS



resine e vinile:

MAX FACTORY  
VOLKS  
HORIZON  
HALCYON  
KAYODO  
TAKARA

Vasto  
assortimento  
dei "Gundam"  
della BANDAI

SARONNO(VA) 21047 - Via Leopardi, 21 tel. 02/9621317 - fax 02/96701339



**Se pensate che una BBS possa servire solo per lasciare messaggi e prelevare file, è giunto per voi il momento di ricredervi. Attraverso i potenti mezzi di Infosquare/BBK potete approfittare di un'opportunità quantomai allettante.**

Il vostro programma di manutenzione deve essere basato sui parametri 8-N-1; componete il numero **02-66011588** e seguite le istruzioni sullo schermo.

**Collegatevi la prima volta a  
BBK/Infosquare e registratevi. Sulla  
BBS troverete tutte le informazioni  
riguardanti pagamenti e servizi.**

**La possibilità di utilizzare le linee Sprint per pagare meno le interurbane sembra fare gola a tutti gli utenti fuori rete urbana milanese. Ricordiamo a chi fosse interessato che il servizio costa per un'ora di connessione solo 9.998 lire I.V.A. inclusa, più la telefonata urbana, in qualsiasi fascia oraria anche se di punta. Se pensiamo che le tariffe SIP vanno da un minimo di 14.704 lire ad un massimo di 47.310 lire, si tratta senza dubbio di un risparmio notevole. Troverete ulteriori informazioni e il numero del concentratore per la vostra città nella segreteria virtuale di BBK/InfoSquare.**

Sempre più spesso leggendo le recensioni dei giochi capita di leggere frasi del tipo: "Imperdibile l'opzione per giocare in rete in più giocatori". In effetti poter sfidare i propri amici a una bella partita in Deathmatch a Doom o a uno degli scenari multi-giocatore di Syndicate è un'esperienza che quasi asi videogiocatore che si rispetti dovrebbe provare almeno una volta.

Questo per varie ragioni: innanzitutto qualsiasi routine di intelligenza artificiale, per quanto sofisticata, non potrà mai eguagliare la creatività di un giocatore umano, in grado di reagire con più flessibilità al mutare delle condizioni di gioco; poi non si può minimamente paragonare la gioia di battere un proprio amico a quella che si può provare nello sconfiggere una "stupida" macchina. Infine, per alcuni giochi, la possibilità di partite multi-player aggiunge elementi completamente nuovi alla giocabilità. Il

deathmatch di *Doom* non è semplicemente un adattamento del gioco originale, ma un gioco a sé stante, con regole differenti e obiettivi modificati.

Non crediamo serva aggiungere altro e vi lasciamo a un elenco completo dei giochi disponibili sulla Games Connection di Infosquare/BBK, divisi fra quelli giocabili in due e quelli con opzione multiplayer

Doom, Conquered Kingdoms, Perfect General, Spectre VR, IndyCar, F-15 Strike Eagle II, MIG 29, Falcon 3.0, Wordtris, Tetris Classic, Tornado e Super Tetris

Empire Deluxe (fino a 6 giocatori),  
Global Conquest (fino a 4 giocatori),  
Doom (fino a 4 giocatori) e Spectre  
VR (fino a 8 giocatori).

**Qualche ritocco (verso il basso) per le tariffe della BBS più giocosa d'Italia. Ricordiamo che i servizi Internet e Telegaming sono riservati agli abbonati InfoSquare o BBK/InfoSquare.**

|   |                     |
|---|---------------------|
| <b>Abbonamento annuale a BBK</b>                | <b>Lit. 50.000</b>  |
| <b>Abbonamento annuale a InfoSquare</b>         | <b>Lit. 150.000</b> |
| <b>Abbonamento annuale a BBK/InfoSquare</b>     | <b>Lit. 180.000</b> |
| <b>Estensione InfoSquare per abbonati a BBK</b> | <b>Lit. 130.000</b> |
| <b>1 ora di gioco in rete</b>                   | <b>Lit. 5.000</b>   |
| <b>Accesso illimitato a Internet</b>            | <b>Gratuito!</b>    |

**Tutti i prezzi sono I.V.A. 19% inclusa. Per il pagamento dell'abbonamento a BBK utilizzate il Conto Corrente Postale 26190207 intestato a Studio VIT S.r.l. (specificare la causale). Per InfoSquare troverete tutte le informazioni necessarie direttamente sulla BBS.**

**Se siete stanchi della squallida grafica ANSI che ormai popola le vostre notti insonni da troppo tempo, su BBK la soluzione c'è e si chiama RIP Script. Grazie a questo innovativo protocollo grafico, la BBS è in grado di comunicare con voi tramite delle comode icone, decisamente più piacevoli. Il servizio è limitato agli utenti PC e Amiga, che possono scaricare il terminale di comunicazioni e il file contenente le icone specifiche di BBK/Infosquare direttamente dalla banca dati.**



# virtuali

regala:

a MILANO in  
via Rasori 8  
**M PAGANO**  
tel. 02-461-936



il fantastico scenario aggiuntivo per DOOM!  
a chi acquisterà:



disponibile su floppy e CD-ROM  
(la versione CD non richiede  
l'installazione su hard disk e  
comprende anche DOOM II!)

abbiamo inoltre una  
vastissima selezione  
di espansioni e utilities per  
il VIDEOGIOCO PIU' BELLO DEL MONDO

## IL CURSORE

Vendita computer ed  
accessori, software di ogni  
tipo, inoltre tutti i videogiochi  
pubblicizzati su questa rivista

PREZZI IVA COMPRESA

### COSA ASPETTI A POTENZIARE IL TUO COMPUTER?

|   |               |
|---|---------------|
| Scheda madre 1b 256 Cache   | Lit.209.000   |
| Simm 1Mb 30 Contatti  | Lit.99.000    |
| Simm 4Mb 30/72 Contatti   | Lit.430.000   |
| Hard Disk 360MB IDE   | Lit.438.000   |
| Hard Disk 527MB IDE   | Lit.599.000   |
| Hard Disk 1GB IDE   | Lit.1390.000  |
| Micro 486 33MHz SX  | Lit.190.000   |
| Micro 486 66MHz DX2 + ventola   | Lit.549.000   |
| Pentium 90MHz Plato + Scheda M.   | Lit.2.490.000 |
| Scheda Video Cirrus Logic LB I/O  | Lit.239.000   |
| Scheda Video Matrox PCI   | Lit.789.000   |
| Kit Discovery   | Lit.590.000   |
| Sound Blaster 16bit + CD-ROM doppia velocità Kodak Compatible, corso d'inglese e molti videogiochi, casse acustiche |               |

PC TOWER INTEL INSIDE 486 66MHz DX2 Local Bus  
Hard Disk 360MB - 6MB Ram  
Scheda SVGA 1MB Local Bus Cirrus Logic  
Monitor Mitac Pitch 0.28 Low Radiation Non Interlacciato  
Mouse Man Logitech  
Dos 6.2 Italiano - Windows 3.11 Italiano

Lit.2.850.000 DX2

PC TOWER INTEL INSIDE PENTIUM PLATO 90MHz PCI  
Hard Disk 360MB - 6MB Ram  
Scheda SVGA PCI MATROX  
Monitor Mitac Pitch 0.28 Low Radiation non interlacciato  
Mouse Man Logitech  
Dos 6.2 Italiano - Windows 3.11 Italiano

Lit.5.590.000 Pentium

Attenzione per chi acquista una delle due configurazioni  
puo' aggiungere il Kit Discovery Creative a solo

Lit.490.000

Ritiriamo in permuta Amiga  
500-600-1200-3000-4000

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese  
Tel.02-3548765 Fax 02-3544283 Tel.ordini 02-39100241

## AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA  
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da  
tutto il mondo !!

TELEFONA !

HOTLINE

011/ 548920



| PC<br>CD-ROM      | ATARI ST   | ADULT'S<br>ONLY  | PC<br>IBM        |
|-------------------|--|------------------|------------------|
| CENTRAL INTELL    | CANNON FODDER  | LEG. KAMASUTRA   | HARPOON 2        |
| DOOM II           | BLACK SECT   | IMMORTAL DESIRE  | DELTA V          |
| HEIMDALL II       | SENSI. SOCCER 94   | WINNER TAKES ALL | FIFA INTSOCCER   |
| THEME PARK        | ISHAR 3  | NEW LOWERS       | OUT POST         |
| UFO               | STREET FIGHTER 2   | VOICE IN MY BAD  | OVERLORD         |
| MEGARACE          | CARLOS   | ICE WOMAN        | TIB FIGHTER      |
| REUNION           | FRONTIER   | THE SWAP         | HEIMDALL 2       |
| KICK OFF 3        | CIVILIZATION   | AMERICAN BLONDE  | DOOM II          |
| SEA WOLF          | REDACTEUR 3.0  | SEXMODELS GO WIL | ULTIMA VIII      |
| MORPHMAN          | NOTATOR 3.0  | THE BLIND SPOT   | COLONIZATION     |
| BATTLE ISLE 2     | ABBIAMO LE<br>SOLUZIONI                                  | NACKED REUNION   | THEME PARK       |
| DARK LEGIONS      | DEI PRINCIPALI<br>GIOCHI PER<br>COMPUTER<br>E CONSOLE !! | THE COVEN        | WORLD CUP USA 94 |
| LOREDS MIDNIGHT   |  | CHEATING         | PACIFIC STRIKE   |
| MANCHESTER P.R.L. |  | MASK             | ACROSS THE RHINE |

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MODALITA' DI PAGAMENTO:

Contrassegno + spese postali

Carta di credito (CARDAS)

Carriere (pagamento anticipato) Lit. 38.000

CartaSi

PUNTI DI VENDITA

VIA SACCHI 26 10128-TORINO

VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233



# A N N U N C I

## VENDITA

**VENDO A500 (versione 1.3)** + espansione a 2 Mb + 2 joystick + 2 mouse + Mortal Kombat + Megalomania + Populous 2 + Syndicate + F1GP + Simpsons + Deathbringer + monitor 1084S Commodore. Tutto in ottimo stato a L. 700.000. Max serietà.

Alessio - tel. 041/916493 dopo le 20.30

**Lottofobia 6.50.** Programma di gestione ritardi e frequenze, decine, cadenze, gemelli ecc. con archivio estrazioni dal 1939 a oggi. Possibilità di sviluppo sistemi e progressioni di puntate. Per Amiga e PC Windows e ora anche Macintosh (vers. 6.30) solo L. 35.000. Massimo Chiales - via Roma, 123 - Villanova (At) - tel. 0141/948015

**VENDO interfaccia VBS** (Video Backup System) per tutti i modelli Amiga, comprensivo di manuale in italiano + software. L'interfaccia si collega alla porta seriale e permette di archiviare su delle comuni videocassette i tuoi dischetti o fare il backup dell'hard disk in modo semplice e sicuro. Vendo il tutto compreso spese postali L. 70.000. Sebastiano Regina - via M. Costanzo, 1 - 96100 Siracusa

**VENDO i seguenti videogiochi per Amiga:** Monkey Island 2 a L. 40.000, Monkey Island 1 a L. 30.000, Syndicate a L. 40.000, Dune a L. 30.000, Dylan Dog Gli uccisori a L. 25.000, Another World a L. 20.000, Sturm Truppen a L. 15.000. Stefano - tel. 055/482588

**VENDO i seguenti originali per Amiga:** F/A 18 Lit. 40.000, Flight of Intruder L. 55.000, Comb Air Patr. L. 65.000, Ween L. 55.000, Risky Woods L. 55.000, Loom L. 45.000 e molti altri. Tutti sono originali e nuovissimi, provati una sola volta. Carmine De Vincentiis - c.so S. Giacomo, 26 - 66030 Filetto Chieti - tel. 0871/891144

**VENDO a metà prezzo:** Michael Jordan in Flight, Star Trek 25th Anniversary per PC, joystick raider 5 di quickshot. In blocco a L. 70.000. Camillo - tel. 0575/302378

**VENDO Nintendo 8 bit** + 15 giochi in perfetto stato a L. 900.000. Non trattabili. Massimiliano Franco - via Brisco, 1 - 13060 Curino (Bi)

**VENDO PCS 11 Olivetti** 386SX 4 Mb RAM, HD 40, monitor b/n, FDD 1.44 Mb, DOS G. 2, Win 3.1 a L. 1.000.000 e Sega Mega Drive + Sonic + Hellfire + Wonderboy a L. 200.000. Giosuè Verde - tel. 081/5439599

**VENDO per PC MS DOS** i seguenti giochi originali a metà prezzo: Alone in the Dark, Freddy Pharkas, Darkseed, Star Trek, Space Hulk, Might & Magic V, Spear of Destiny, Eye of Beholder I, II e III e tanti altri.

Roberto - tel. 055/412002 ore pasti

**VENDO per Amiga i seguenti giochi originali:** Simant a L. 25.000, AV-8B Harrier Assault a L. 40.000 e Monkey Island II a L. 40.000.

Domenico - tel. 080/5239379

**VENDO i seguenti giochi per PC** in confezione originale: FIFA International Soccer (it.) L. 70.000, The Godfather L. 30.000, PGA Tour Golf L. 40.000, Caesar (it.) L. 45.000, The Manager (it.) L. 50.000, Alone in the Dark (it.) L. 40.000 e altri. Garantisco massima serietà e onestà.

Tel. 02/92107281 ore pasti

**VENDO A2000** + kickstart 1.3 + 2 drive 3.5" + 2Mb RAM + Md 52Mb + monitor a L. 1.300.000. Vendo giochi originali a metà prezzo. Luca Salvi - tel. 051/359560 oppure 0541/680149

**VENDO originali a metà prezzo per PC IBM 3.5:** La Leggenda di Kyrandia (it.), Day of the Tentacle (it.) e Gabriel Knight (ingl.). Cerco inoltre Ultima VII: The black gate, Ultima VII part 2: Serpent Isle e Ultima Underworld I. Andrea - tel. 041/449629

**VENDO scheda Audlowave Platinum 16** comp. Soundblaster Pro e Windows Sound System con 3 interf. CDRom, microfono, cuffie, connettore per daughter board WaveBlaster. Per PC CDRom, TFX con man. in ital. L. 65.000; per Amiga, Syndicate L. 55.000, Body Blows L. 30.000. Maurizio - tel. 0775/200890 dopo le 21

## CERCO

**CERCO i seguenti giochi per PC:** Civilization, Indycar Racing, The Manager, Syndicate, TFX, Sim City 2000, Sim Life, Sim Ant, Sim Heart, ATP, 1942 Air Pacific War, Aces over

## ATTENZIONE

**Si ricorda che la duplicazione di software protetto da copyright è illegale**

Europe, Prince of Persia 2, Falcon 3.0, Flight Simulator 5.0, Formula One Grand Prix, Chessmaster 4000 Turbo, Campaign 2. Marco - tel. 085/66536

**CERCO/scambio giochi per PC IBM** compatibile, floppy 3,5", scheda CGA e SVGA, risposta sicura e veloce per tutti. Carlo Smaladini - via Nazionale, 121 - 07020 Palau (SS)

**CERCO urgentemente** Lionheart e Silent Service II per Amiga 500. Carmine - tel. 0871/891144 ore pasti 13 e 20

**CERCO appassionati dei seguenti programmi** per scambio di impressioni, tecniche di combattimento, dati: Carrier at War, Victory at Sea, WWII Battles of the South Pacific, Harpoon II per PC. Giorgio Pini - via del Pesco, 41 - 41010 Fossoli (Mo)

**CERCO per MS DOS:** Might & Magic III e IV, Wizardry VII a buon prezzo. Luca Salvi - tel. 051/359560 oppure 0541/680149

**CERCO disperatamente** Zak Mc Cracken e Maniac Mansion per Amiga. Prezzo da stabilirsi. Toni Massimo - tel. 0583/709887

## CONTATTI

**Gratis documentazione sul marketing multilivello.** Guadagno assicurato col tuo PC. Allegare bollo di L. 500 per risposta. A. Valsecchi - via L. Da Vinci, 25 - 20058 Villasanta (Mi)

**Tracker club** è una biblioteca di moduli in formato tracker per Amiga. Appassionati e compositori: richiede le modalità per entrare a farne parte. Massimiliano Bellino - via Torino, 23 - 10090 Bruino (To) - tel. 011/9087344 dalle 19.30 alle 20.30



Ordina  
direttamente  
oppure acquista  
presso uno  
dei nostri  
punti vendita!  
Telefonaci,  
saremo lieti di  
indicare quello  
a te più vicino!



La più completa panoramica di software su CD ROM del mondo.

**Telefona subito allo 0522/826841**

### GAMES

- Doom accessory pack**  
tutte le utilities per  
potenziare Doom!  
**£ 59.000**
- Dracula unleashed**  
**£ 95.000**
- King's quest VI**  
**£ 95.000**
- Virtual vixens**  
Esperienze cibernetiche!  
Per adulti  
**£ 129.000**
- Neurodancer**  
Avventura interattiva!  
Per adulti  
**£ 169.000**

### ADULTI

- Adult cartoons vol. 2**  
**£ 99.000**
- California beauties**  
Immagini. Il massimo  
nel suo genere  
**£ 119.000**
- Eurotica**  
Immagini per Photo CD  
**£ 89.000**
- Private collection**  
Animazioni filmate  
**£ 129.000**
- Nasty**  
Animazioni filmate  
**£ 89.000**

### VARIE

- Tropical rainforest**  
**£ 49.000**
- Encyclopedia of sound 2**  
**£ 39.000**
- Images of NASA**  
**£ 85.000**
- Cica for windows 4/1994**  
Nuovissima versione  
3000 programmi  
**£ 45.000**
- Font heaven**  
Raccolta di 2200 fonts!  
**£ 49.000**

### GAMES

|                        |        |
|------------------------|--------|
| 7th GUEST              | 68.000 |
| REBEL ASSAULT          | 98.000 |
| F-15                   | 66.000 |
| TFX                    | 89.000 |
| INCA                   | 98.000 |
| CD GAME PACK 2         | 79.000 |
| WING COMMANDER 2 DLX   | 99.000 |
| INDIANA JONES          | 89.000 |
| MC DOG MC CREE         | 99.000 |
| COVER GIRL STRIP POKER | 69.000 |
| SUPER ARCADE GAMES     | 69.000 |
| BATTLECHESS            | 85.000 |
| LEGEND OF KYRANDIA     | 89.000 |
| DAY OF THE TENTACLE    | 98.000 |
| MICROSOFT GOLF         | 98.000 |

### ADULTI

|                      |         |
|----------------------|---------|
| FORBIDDEN PLEASURE   | 119.000 |
| COME PLAY WITH ME    | 119.000 |
| BEAVERLY HILLBILLIES | 99.000  |
| ALL NIGHT LONG       | 89.000  |
| BUSTY BABES 2        | 110.000 |
| TOUCH ME FEEL ME     | 119.000 |

### VARIE

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| NIGHT OWL 13               | 89.000  |
| PIER 5                     | 69.000  |
| QUICKTOONS 2               | 68.000  |
| KODAK PHOTO CD             | 49.000  |
| ANIMAL KINGDOM             | 49.000  |
| GRAPHIC WORKS              | 59.000  |
| ORIGINAL SHAREWARE         | 39.000  |
| BEST OF WINDOWS SHAREWARE  | 55.000  |
| BEST OF MAC SHAREWARE      | 55.000  |
| PC SIG 13                  | 75.000  |
| PERSONAL PHOTO CD          | 49.000  |
| MULTIMEDIA PLATINUM        | 55.000  |
| ASP ADVANTAGE              | 69.000  |
| PARLIAMO INGLESE           | 119.000 |
| FONT ELEGANCE              | 49.000  |
| e tanti tanti altri titoli |         |



**Compel**

42016 Guastalla (RE)  
Tel.: 0522/826841 r.a.  
Fax.: 0522/838329

Prezzi IVA compresa

Ogni spedizione effettuata mediante Pacco Assicurato costa £. 9.500



**RICHIEDI IL CATALOGO**

**ALLA NOSTRA HOT-LINE!**





Virgin

# IRON ASSAULT

**IN ITALIANO  
AUDIO INCLUSO!**

## **MACCHINE DA GUERRA... PRONTE ALL'ASSALTO!**

LA STRUTTURA DEL TERRENO DI GIOCO E' IN 3D, PER RIPRODURRE FEDELMENTE CATENE MONTUOSE, ASSOLATI DESERTI E SCONFINATE METROPOLI.

PIU' DI 20 MINUTI DI FILMATI REALIZZATI CON AVANZATE TECNICHE CINEMATOGRAFICHE, CREATI UTILIZZANDO PIU' DI 30 MODELLI DI ROBOT, COSTRUITI APPOSITAMENTE DAL TEAM DI PROGRAMMATORI CHE HA SVILUPPATO IL GIOCO.

EFFETTI DIGITALI E SONORI DI GRANDE AMBIENTAZIONE.

POSSIBILITA' DI COLLEGAMENTO VIA MODEM, PER CONSENTIRE L'ALLARGAMENTO DELLA SFIDA A PIU' DI 2 GIOCATORI.

**PER  
CD-MPC & PC**

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890